ISSN 1505-8581 INDEX 345334

Wydawca:
I.O.

Adres redakcji:
ul. Na Niskich Łąkach 6
50-422 Wrocław
tel./fax (071) 511132
e-mail: io@miramex.com.pl
Scan Vangis 2013 for www.retroreaders.makii.pl
Redakcja:
Mariusz Michalski
(redaktor naczelny)
mariuszm@miramex.com.pl
Arkadiusz Kisielewski
(projekt graficzny)

Redaktorzy:
Tomasz Augustyn, Michał Jakubowski, Maciej Hainrich, Marcin Kamiński, Mariusz Kotliński, Grzegorz Góral, Arkadiusz Olszewski, Adam Waśniewski, ValPUR-Gius, Łukasz Wolski

Przygotowalnia oraz obsługa internetowa:
Miramex
tel. (071) 541614

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za tekst ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do nie przyjęcia reklam, których treść lub charakter są sprzeczne z charakterem czsopisma lub interesem wydawcy.

Wszelkie znaki firmowe użyte zostały tylko w celach informacyjnych.

Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca - jednocześnie zastrzega sobie prawo do ich skracania i opracowania redakcyjnego.

witamy w io

Wakacje mięły szybciej niż ustawa przewiduje, ale ma to też i swoje dobre strony. Przede wszystkim nowe IO! Trzymacie teraz w łapkach drugi numer naszego czasopisma a zanim się obejrzycie, będzie już trzeci! Jak to? Ano zgodnie z Waszymi prośbami i dzięki temu,.że nam zaufaliście stajemy się miesięcznikiem! Będziemy więc mogli spotykać się z Wami co miesiąc i meldować o stanie zdrowia Naczelnego oraz spekulować kiedy mu się wreszcie pogorszy! Wśród miłych rzeczy, które się zmieniły, na pewno od razu zauważycie pewną korektę wystroju graficznego IO (wielu z Czytelników miało np. dość wielgaśnych joysticków, które powodowały m.in. stany lękowe i depresje (np. o Jezu! Ja jeszcze dzisiaj nie grałem!). Joye są więc o połowę mniejsze i już tak w oczy nie gryzą. Poza tym przybyło nam działów i innych rzeczy (noo, ale o tym na pewno będzie chciał opowiedzieć Naczelny). Miłe jest również to, że Mr. Regres używa wreszcie dezodorantu do ust, a z mniej przyziemnych rzeczy także to, że zmieniamy lokal i w chwili gdy czytacie te słowa, pewnie malujemy już na różowo, fioletowo i zielono nasz "domek na prerii". Ze smutnych informacji mamy zdaje się tylko jedną. "Kącik Złamanych Serc" przestaje niniejszym funkcjonować. Te kilka listów to zdecydowanie za mało, aby go utrzymać przy życiu. Jeżeli jednak macie inne zdanie, piszcie! Nie będzie już także problemów z prenumeratą o którą często pytaliście. Odpowiednie druki znajdziecie teraz wewnątrz numeru. Na koniec dodam tylko, że już w następnym IO mamy zamiar przytyć i zaserwować Wam danie specjalne, którym będziecie się delektować z wielką przyjemnością. Na razie zapraszam jednak do degustacji dzisiejszych specjałów, o które zadbał miedzy innymi zastępca szefa kuchni, czyli ja! Smacznego!

Za-naczelny

Ha, witaj wesoła szkoło!!!

Dobra, dobra, to tylko tak dla zmyłki, jakoś w końcu trzeba było zacząć... Przed wami nowe, ulepszone IO, które wprawdzie kuracji tuczącej jeszcze się w tym numerze oparło (nadal jednak nad tym usilnie pracujemy), ale za to chociaż na dietę bardziej urozmaiconą przeszło.

Na początek wprowadziliśmy w życie ulepszoną procedurę wzmagania apetytu - dziesięciu stronom przeglądu oprzeć się na prawdę trudno. A gdyby ktoś był aż takim twardzielem, to powalą go rezydujące w tym samym miejscu nowinki z szeroko pojętego świata komputerów.

Gdy śliniaczek opróżniło się już po raz pierwszy przeszliśmy do karmienia, a właściwie do konsumowania przystawek. Najpierw PLAKAT, a właściwie nawet dwa - na wypadek, gdyby ktoś wolał panów. Po plakacie, idąc za ciosem, wypróbowaliśmy coś nowego (ale bez skrzydełek): żądany przez Was Internet, Fragzone, czyli pojedynki sieciowe ze szczególnym uwzględnieniem Kwaka oraz jeszcze lepszy The Dark Side, który zdołał się przez pączkowanie podzielić na dwie części - pączek pierwszy kontynuuje temat Warhammera, a drugi rozpoczyna cykl artykułów traktujących o RPG.

Z dań głównych serwowanych po opróżnieniu drugim warto zwrócić uwagę na dwa hity: Descenta (lub jak kto woli Conflicta) Freespace oraz Mortal Kombata 4, a jako że obydwa rezydują w pobliżu plakatów, więc ze znalezieniem kłopotów być nie powinno. Zapraszamy także do nowo otwartego Retro oraz znacznie powiększonego działu sprzętowego, w którym katowaliśmy czadową kartę muzyczną, bardzo interesujący finansowo procesor Intela oraz dogłębnie opisaliśmy wszystko (no, może prawie) co wiąże się z formatem MP3.

Po daniach głównych i trzecim opróżnieniu warto na uspokojenie poczytać o sharewareowych programach graficznych, sprawdzić rozwiązanie konkursu, redakcyjną (na razie - tu ostro liczymy na wasz odzew) listę przebojów oraz sprawdzić, jak też udało się nam wybrnąć ze stawianych nam zarzutów w Torbie Listonosza.

Po czwartym i ostatnim kursie do muszli zapraszamy do tipsów, lektury pozostałych recenzji oraz włożenia naszego krążka do napędu - szansa, że nie zostanie przez czytnik wypluty jest całkiem spora...

No chyba, że któryś z kuchcików znowu czegoś dosypał... To by się nawet zgadzało... To dlatego wszyscy w budce z serduszkiem teraz siedzą! Już ja im pokażę!!!

Czego-to-dla-Was-nie-robiący - Naczelny

PS. Ta piękniejsza część plakatu w następnym numerze, który jak zapewne wszyscy już zauważyli (patrz okładka) będzie juz za miesiąc. Dla tych, którzy chcieliby mieć obydwa plakaty przewidujemy dodruki i sprzedaż plakatów, zarówno tych jak i innych, ale o szczegółach dowiecie się za miesiąc.

KUPON - KONKURS - M.A.X. 2

KUPON - KONKURS - WAR GAMES

Powyższe kupony prosimy odciąć i nakleić na kartkę pocztową, na której znajdować się będą odpowiedzi na konkurs. Pytania konkursowe znajdziecie na stronach czasopisma.

Kartki pocztowe zawierające odpowiedzi wraz z naklejonymi kuponami należy nadsyłać na adres podany w stopce redakcyjnej (patrz obok) w terminie do:

12 października 1998 r.

Kartki bez kuponów nie będą brane pod uwagę w losowaniu nagród.

OKŁADKA DO COVER CD

TU POWINNA ZNAJDOWAĆ SIĘ PŁYTA KOMPAKTOWA

TA STRONA PRZEZNACZONA JEST DO WYCIĘCIA◆TA STRONA PRZEZNACZONA JEST DO WYCIĘCIA◆TA STRONA PRZEZNACZONA JEST DO WYCIĘCIA◆TA STRONA PRZEZNACZONA JEST DO WYCIĘCIA

TA STRONA PRZEZNACZONA JEST DO WYCIĘCIA◆TA STRONA PRZEZNACZONA JEST DO WYCIĘCIA◆TA STRONA PRZEZNACZONA JEST DO WYCIĘCIA◆TA STRONA PRZEZNACZONA JEST DO WYCIĘCIA

Wystarczy kupić numer październikowy IO, a plakat, którego pierwszą część zamieszczamy w tym numerze, będzie wyglądał jak na obrazku obok.

Cóż nie pozostaje nic innego, jak tylko, na początku października szybciutko udać się do kiosku i kupić IO.

spis treści

Newsy

8 Settlers 3
9 Knights & Merchants
10 Baldurs Gate
12 Fallout 2
13 Diablo 2
14 Turok 2: Seeds of Evil
15 Alien Inteligence
16 Tomb Raider III
18 N.I.C.E. 2
19 Need for Speed III

20 Test porównawczy
PII kontra Celeron
22 Test karty dźwiękowej PCI
Pine Sound Card PT2628
24 Odtwarzacz MP3
Layer 3

Shareware

26 Photo Impact 4
Graficzne wariacje

Programy

28 Poser 3
Mistrz Pozy(cji)
30 Wawel
Obejście smoka
32 CD Katalog Samochody Świata '98
Mistrz kierownicy

Gry

34 Conflict: Freespace - The Great War
Przestrzeń...
38 Reflux
Marsjański kanał
45 Red Baron II
Powrót do przeszłości
46 Game, Net&Match
Net, Net, Out !!!
48 Mortal Kombat 4
Śmiertelna Walka
52 Motocross Madness
W uszach szum, w oczach wiatr...
55 Wacki Kosmiczna Rozgrywka
Browar i Franc ratują świat
56 M.A.X. 2
Zmechanizowane Coštam
58 Lords of Magic
Hirołsi i(o) Magia
60 WarGames
Gry Wojenne
62 Spearhead
Operacja: Grot Włóczni

Różności

33 Hiroł IO
41 Plakaty
Lara Croft, Unreal
64 Odkurzone Hity
Settlers 2, Dungeoun Keeper, Need for Speed II
66 Fragzone
Multiplayer
68 Internet
70 The Dark Side of The PC
74 Listy
Torba Listonosza
78 Kwaskowate Opowieści
Amiqa love story
79 Lista przebojów
80 Oferta prenumeraty
81 Tipsy
Pamiętnik Johna Tipsa
82 Konkursy
83 Rozwiązanie konkursów
84 Komiks: Buraki

IO POLECA

Poser 3

Jeszcze nie tak dawno opisywaliśmy dwójkę, a tu już trójka na monitory włazi. Młodsza, ładniejsza, z lepszymi warunkami - zauracza od pierwszego wejrzenia nie pozwalając myśleć o niczym innym, jak o czwórce...

Conflict: Freespace...

Weź jaszczurkę, język żaby, skrzydła muchy... - przepis może nienajlepszy, ale gościom z Interplay'a udało się z niego zrobić najlepszy kosmiczny symulator, jaki miał nieszczęście wpaść w łapy Długouchego.

MK4

Trzy części, dodatkowa trylogia, film fabularny, a teraz jeszcze dodatkowy wymiar - jedna z najlepszych bijatyk na Peceta doczekała się wersji z numerkiem czwartym, aczkolwiek w Polsce jeszcze nie do dostania...

TYM RAZEM NA COVER CD

Readline Racer

– Chciałbyś zasiąść za kierownicą CSL i rozpędzić się do 300 km/h na godzinę? Właściwie jest to niemożliwe ale w tej grze możesz dosłownie wszystko. Ubi Soft postarał się, abyś spadł z krzesła już na pierwszym zakręcie! Bardzo zróżnicowane i rudne technicznie trasy. Odlotowe scenerie (ach! te górskie widoki) no i ... maszyny! Po prostu miodzio!

Ace Ventura PL

- Oczywiście przygodówka, tyle, że elementami zręcznościowymi. Zwariowany Ace Ventura ponownie ratuje zwierzaki, w czym przydaje się mu nasza pomoc. Świetna, ręcznie rysowana grafika i wory dość specyficznego, niekiedy prześnego humoru, tym razem... po polsku!

SUB Culture

- W zasadzie symulator łodzi podwodnych, ale zarazem ciekawa gra ekonomiczna jak również trochę strzelanka. Okazuje się, że na dnie oceanów istnieje obca rasa. Właściwie, jej przedstawiciele wyglądają dokładnie jak my, tyle, że mogliby sobie podać grabę z Tomciem Paluchem i Panią Łyżeczką. Opcja na "dopalacz" wypali Wam oczy. Prawdziwie piękne scenerie podwodnego świata. W katalogu \GRY\SUBCULTURE znajdziecie możliwość zaistalowania gry na swoim sprzęcie, czyli pełnego wykorzystania jego możliwości.

TUROK: Dinosaur Hunter

– Gra oparta na znanym i lubianym w Stanach komiksie. Po prostu doskonała FPP, odlotowa grafika i niesamowicie wartka akcja a przede wszystkim cała masa inteligentnych przeciwników (również dinozaurów!) Niestety, aby sobie pograć konieczny jest akcelerator graficzny.

POD

– Świat przyszłości na odległej planecie, gdzie niewiadomego pochodzenia wirus zniszczył życie. Ludzkie niedobitki ryzykują życie pędząc w opancerzonych maszynach między ruinami metropolii. Mnóstwo bardzo skomplikowanych, wielopoziomowych torów oraz mroczny klimat i nietypowe kształty wozów oprawiono również w możliwość gry na 3Dfx oraz z optymalizacją pod MMX. Jeżeli szukacie mocnych wrażeń, musicie odpalić tą gierę! W menu została umieszczona tylko pozycja na zwykłe karty i bez obsługi MMX, jeżeli chcesz , aby zabawa wygladała jeszcze lepiej, zajrzyj do katalogu \GRY, a tam znajdziesz wersje na MMX, i 3Dfx.

F1 Racing Symulator, oraz opcja z 3Dfx

- Oczywiście symulacja F1. Co ciekawe mozna zagrać również na słabszych maszynach, a gra i tak będzie dobrze wyglądała i całkiem porządnie chodziła. Wersja z 3Dfx dostarcza jednak niezapomnianych wrażeń a mnóstwo torów i doskonałe modele bolidów mogą oszołomić! Podobnie jak w POD, wersję na 3Dfx odpalamy nie z menu, ale z katalogu:
\gry\F1 Racin Symulator 3Dfx.

StarCraft

– Megahit z Blizzarda. Trzy rasy wychowane przez przybyszów z kosmosu musza zmierzyć się ze sobą. Między nimi są i Terranie, nasi pobratymcy. Jeden z najlepszych RTSów w jaki można zagrać... Fanów tej gry zapraszamy również do katalogu DODATKI, gdzie znajdziecie dodatkowe misje do tejże giery - oczywiście do pełnej wersji.

N.I.C.E. 2

– Wyścigi samochodowe na torach całego świata. Około 40 najróżniejszych rodzajów wozów a przede wszystkim bardzo realne odwzorowanie jazdy prawdziwym samochodem i grafika jeszcze ładniejsza nić w Motorhead!

Reflux

– Bardzo nietypowy RTS z Metropolis. W tej grze będziecie musieli sami zaplanować własne jednostki wojenne i sprawdzić ich konstrukcje na polu walki. Pełna wersja to aż 32 etapy, ale najciekawsze jest to, że ta świetna gra ma być sprzedawana za jedyne 50 zł!

SIN

– Goście z Ritual znani są m.in. z dodatku do Quake: Scourge of Armagon, część zespołu to również twórcy Duke Nukem 3D (byli wówczas w Apogge). Główna bohaterka giery - Elexis Sinclair ma dość już ciemnych interesów, chce czegoś więcej! Rąbanina w stylu Quake 2 i Unreala już teraz przez wielu uważana jest za lepszą od wspomnianych tytułów!

Xenocracy

– Niesamowita gra kosmiczna. Symulator lub zwyczajna gra zręcznościowa. Świetna, nietypowa stylistyka i oprawa graficzna oraz całe kilogramy dźwięków. Oto klawiszologia:

B	briefing screen
Esc	bye!
H	help!
Pause	oczywiście pauza
+/-	bawimy się szybkością
0-9	różne widoki
F4 – F12	zmiana kamery
Backspace	maksymalna prędkość
\	fire!
J	celownik na najbliższgo wroga

Motoracer 2

– Motocrossowe (również!) szaleństwo na motorach powstało w stajni Delphine Software. Prześliczne, fotorealistyczne trasy oraz super motory w pełnym 3D wspomaganym mocą 3Dfx. Dodajcie sobie wysokie AI i macie prawdziwy horror, zabójcę "niedzielnych kierowców".

War Games

– Kolejny RTS oparty na filmie SF (Jeżeli ktoś nie pamięta to chodziło tam o pewien super-komputer, któremu było nieco nudno i niemal spowodował wybuch III Wojny Światowej). Zwraca uwagę niesamowita dbałość o szczegóły i odwzorowanie wszystkich detali maszyn oraz scenerii.

M.A.X. 2

- Przebój rodem z Interplay'a. Potężny RTS z mechami w roli głównej. W porównaniu z "jedynką" dostaliśmy znacznie więcej robotów, nowe rodzaje broni i o wiele ciekawsze misje. Aha, graficznie gra wymiata do czysta...

Cyberball

W wersji pełnej cztery odjazdowe stoły, podgląd w trzech wymiarach, sześć do ośmiu łapek na każdym, mnóstwo bonusów i tak modna ostatnio szalona szybkość. Część z tego jest oczywiście do zobaczenia w demku, pozwalając podjąć decyzję odnośnie ewentualnych przyszłych zakupów, a przy okazji dostarczając całkiem miłej rozrywki już teraz.

The Race to Galamax

Rozrywka jak na wyścig nieco dziwna, ale jako że są to zawody międzygwiezdne, jakoś jeszcze przejdzie. TRTG to taka przepełniona efektami, wypełniona wybuchami kosmiczna strzelanaka - warto zobaczyć choćby ze względu na nie, choć jeśli jej szybkość cię nie przerazi, to gra się całkiem przyjemnie.

Knights and Merchands

– Gra robiona przez ten sam zespół, który uraczył nas Settlersami, również klimat tak jakby ten sam, tyle że znacznie bogatsza, piękniejsza grafika.
Klawisze:

A	atack
V	przegrupowanie wojska
H	stop!
1-4	wybór danego menu (Construction, Overview, Distribution, Setting)
Esc/Space	zamkniecie menu

Lode Runner 2

Mimo niezmienionego konceptu - zbiera się złoto, unika pułapek i wrednych strażników, rozwiązuje zagadki - nadal rajcuje. Ale czy może być inaczej przy takiej oprawie w 3D, efektach świetlnych i dodanym multiplayerze? Sprawdźcie zresztą sami, być może bujamy?

Small Soldiers

Najkrócej pisząc wcielamy się w kapitana zabawek i hajda na wroga - wbrew pozorom liczy się nie tylko celność ognia, bo przy co niektórych pułapkach bardziej liczą się szare komórki, niż zręczne palce.

NFS III

Najbardziej pożądane wózki świata, malownicze trasy, pełen realizm, policyjne pościgi, leżąca w poprzek drogi kolczatka... Wszystko to oczekuje na was w demie najnowszej produkcji Electronic Arts i nieźle nastraja do pełnej wersji. Szkoda jedynie, że z gry po sieci na razie nici.

SCARS

Dziwaczne samochody, ultraszybka akcja, widok z zewnętrznej kamery, niesamowite efekty - oto efekt pisania gry specjalnie z myślą o najnowszych akceleratorach, łącznie z VooDoo 2 na czele. Miłośników realizmu to nie usatysfakcjonuje, ale specjalnie dla nich zamieściliśmy pozycję poprzednią.

Echelon

– Klasyczny, ale interesujący RTS rodem z Węgier. Trzy odmienne rasy i standardowe zadania w którym celem nadrzędnym jest zniszcz przeciwnika zanim on nas unicestwi.

Warlords III: Darklords Rising

Jeśli dodacie do siebie dwa słowa: "turowa" i "fantasy", to konia z rzędem temu strategowi, który nie odgadnie, że chodzi o Warlordsów. Obecnie na monitory wpycha się kolejne ich wcielenie, wprawdzie bez rewolucyjnych zmian, ale przecież to konserwatyzm uczynił tą serię sławną.

DirectX 6.0 Win95
DirectX 6.0 Win98

Najnowsze wersje programów, które tak wielu z nas bardzo pomagają uporać się z bolączkami konfigurowania gier.

Photo Impact 4

30 dniowa tryoutowa pełna wersja doskonałego programu przeznaczonego do obróbki grafiki. Szczegółowy opis znajdziecie na stronach 26-27.

Redline Racer Screen Saver
Redline Racer Desktop Themes
SUB Culture Screen Saver
SUB Culture Desktop Themes

Cóż tu pisać, wychodząc na przeciw waszym prośbom umieściliśmy dwa screen savery oraz desktop themes. Jeśli chodzi o screen savery to uruchamiamy instalację w menu, natomiast desktop themes instalujemy w sposób następujący:
- kopiujemy wszystkie pliki do katalogu PLUS!\THEMES,
- z poziomu panelu sterowania uruchamiamy Desktop Themes program,
- wybieramy Readline Racer lub Sub Culture i już mamy naszego Windowsa pracującego w klimatach wybranej giery. Zabawa doskonała.

Oczywiście konieczne jest zainstalowanie Microsoft Plus'a, ale to nie powinno nastręczać żadnych problemów.

Patche

Na Cover CD w katalogu \DODATKI\PATCHE znajdziesz wiele nowych patchy, do gierek, w wielu wypadkach bardzo pomocnych.

Dodatkowych informacji o demkach znajdujących się na Cover CD, szukajcie na stronach bieżącego numeru.
Przy opisywanych grach umieściliśmy znaczki - DEMO NA COVER CD - informujące, na którym Cover CD znajduje się demo, powinno to Wam ułatwić odnalezienie sie pośród wielu pozycji jakie mieliśmy możliwość umieścić na naszych Cover CD

Diskeeper - na Cover CD 30 dniowy tryout

Jakby nie było standardem wśród komputerów domowo-biurowych stały się ostatnimi czasy maszyny z systemami operacyjnymi Microsoftu. O ile w tych pierwszych zastosowaniach prym wiedzie Windows 95/98, to do poważniejszych zadań znacznie bardziej predysponowany jest Windows NT, system stabilniejszy, zapewniający znacznie lepszą poufność danych, a w dodatku wybrany przez Billa G. na rozwiązanie przyszłościowe. Z tymi niezaprzeczalnymi zaletami wiążą się także i wady - od banalnych jak konieczność podawania hasła, do znacznie poważniejszych, jakimi do niedawna był całkowity brak wielu podstawowych narzędzi, jak choćby defragmentatora dysków, bez którego w W95 obejść się praktycznie nie daje.

I nie znaczyło to bynajmniej, że dane nie ulegają fragmentacji, obrazowało jedynie trudności, z jakimi takie narzędzie musi sobie poradzić: NT blokuje bowiem wszystkie bezpośrednie odwołania do sprzętu, a jak bez tego coś na dysku zmienić?
Najlepsze wyjście z tej patowej sytuacji znalazła firma Executive Software. Ich program nie tylko działa i to bardzo wydajnie (ot choćby start Worda przebiega po potraktowaniu dysku tym programem o połowę krócej), ale jeszcze zrobił na Microsoftcie na tyle pozytywne wrażenie, że ten postanowił włączyć go do przyszłej wersji NT, porzucając tym samym Symanteca (dostarczył mu swego czasu narzędzi do W95, a i z NT się ostatnimi czasu pozytywnie uporał). Nie nam oceniać, czy słusznie, bo ktoś nas jeszcze gdzieś pozwie, ale za to wy, jeśli gdzieś tam NT macie, możecie to zrobić samemu - na kompakcie czeka bowiem testowa wersja tego niezwykle przydatnego narzędzia.
Tak na marginesie - by je zainstalować trzeba mieć uprawnienia administratora, co jest o tyle potrzebne, że najlepiej mieć go cały czas włączonego w tle jako usługę systemową, a taka ingerencja jest możliwa tylko z poziomu administracyjnego.

QUAKE 3

Zadziwiające dla wszystkich może być ukazaniesię Quake'a 3, gdyż ID już planowało Trinity... Poza tym przecież żadna gra ID Soft'u nie miała trzech części... Ale o tym przestańmy mówić - o tym, iż ukaże się Quake 3 : Arena, bo tak będzie się nazywać, wiemy już na 100%. W ostatnim czasie dorwałem dosłownie stos informacji dotyczących Q3, iż nie sposób było by je tu wszystkie umieścić dlatego też zamieszczam te najważniejsze. Przede wszystkim, jak i najbardziej zadowalającym atutem jest fakt, iż engine ulegnie wielu zmianom. „Per-pixel specular light maps" - tak brzmi nazwa efektu, który opisywany jest jako „dobry sposób do zastosowania textur metalicznych oraz przy kreowaniu naturalnego oświetlenia" - oznacza to, iż pomieszczenia nie będą musiały być ciemne, by prezentowały się dobrze. Zastosowany będzie także „morphing", czyli przejście pomiędzy texturami, dzięki czemu eksplozje będą wyglądały o wiele bardziej naturalnie niż jest to w Q2, oraz lustrzany „interface", poprzez co będzie możliwe stworzenie obracającego się lustra. W grze ma być zastosowany tzw. Level of detail, który będzie odpowiedzialny za zmianę wszelakich obiektów zależnie od ich położenia względem gracza. Również sam model gracza ulegnie poprawie - zostanie on „złamany" w połowie oddzielając tułów od nóg, co w efekcie patrzenia się góra-dół spowoduje zanik przechylania się całego modelu gracza, tak jak to miało (i ma miejsce w Q1 i Q2. Odnośnie broni to przewidywane jest złożenie ich z sześciu klatek a nawet i więcej. Ufff.. trochę tego jest co i tak jest tylko częścią... Podam tylko jeszcze jeden, ale za to jak bardzo ważny dla wszystkich „sieciowców" element: baaardzo możliwe, iż w rozgrywce typu Multiplayer będzie można porozumiewać się za pomocą głosu. HAH !

ValPURGiuS

Do Dowódcy Floty Gwiezdnej

Wiadomość od Interplay™ stop w okolicach listopada 1998 pojawi się nowa strategia czasu rzeczywistego stop oparta na realiach znanego serialu stop jej tytuł to STAR TREK: Starfleet Command stop będzie dostępna jedynie na PC i kompatybilnych stop zawierać będzie zaawansowaną strategię, planowanie (z podglądem ?!?), również Head-toHead do sześciu łbów poprzez LAN, modem-modem, kabel NullModem oraz oczywiście Internetto stop STAR TREK: Fleet Command ma pozwalać na grę Federacją, ,Klingonami, Romulanami i kilkoma mniej znanymi rasami stop ciekawe

NOWOŚCI - FIRST LOOK - NEWSY - PIERWSZE

SETTLERS 3

Bracia ! Złe wieści - bogowie zostali zmuszeni do wybrania jednego ludu, który pozwoli wybawić ich za swe konsumpcyjne ustosunkowanie wobec życia. Rasy Azjatów, Egipcjan oraz nas - Rzymian zostały powołane do tego zadania. Najwyższy z bogów pochłonięty jest złem piekielnym - szykuje srogą karę dla przegranej populacji oraz jej boga. Mam nadzieję, iż dobrze spełnicie obowiązki osadnika, gdyż taką rolę przyjdzie nam zagrać w tym przedstawieniu wojennym...

Tak po krótce przedstawia się fabuła Osadników - cz. 3. Wszyscy miłośnicy tego gatunku gier, czyli rdzennej strategii ekonomicznej zostaną mile zaskoczeni w czwartym kwartale '98, kiedy to Settlers 3 ma się ukazać na półkach sklepowych. Do naszej dyspozycji zostanie oddane ponad 150 różnorakich jednostek, które do życia zostały powołane dzięki 40000 (czterdzieści tysięcy !) klatkom animacji. W grze zatrudnienie znajdzie ponad trzydzieści rodzajów robotników: rybacy, uzdrowiciele (!), duchowni, skauci oraz wojownicy. Cała ta brygada rezydować będzie mogła w czterdziestu zróżnicowanych budowlach. To jeszcze nie wszystko - zameczek postawiony będzie w przepięknych krajobrazach - wśród rzek, mórz, jezior, dolin, strumyczków, roślinek, zwierzątek... Po prostu ujmując to w kilku zdaniach: sielanka do przesady... no, może do spotkania obcej rasy :) Wszystko to

oczywiście w wysokiej rozdzielczości z "milionami", dokładnie z 16,7, kolorów... Nowicjuszy w świat Osadników wprowadzą starannie przygotowane misje, natomiast starych wyjadaczy, po za tymi wszystkimi atutami powinna zaciekawić szczególnie jedna opcja: multiplayer. Jeżeli wyrżnąłeś wszystkich murzynów, chińczyków i kogo tam jeszcze Ci się udało, powinieneś pokazać się w świetle ludzi jako nowy władca... Po sieci lokalnej bądź internetku będzie mogło się rzezać do 20-tu graczy na raz (przynajmniej takie są plany :). Blue Byte ma zamiar postawić specjalny serwer internetowy, na którym toczyć się będą starcia graczy ze wszystkich kontynentów (idea podobna do serwera battle.net(tm)) w przeciągu 24 godzin na dobę. Także dla sieciujących globalnie przewidziana jest liga (znów nawiązać można do bn), w której to zapisane będą wszystkie klęski... ups, zwycięstwa :). Ciekawe kogo w Polsce stać na takie partyjki, które nota bene trwają o wiele więcej niż 15minut (w StarCraft porządna rozgrywka odbywa się przez ok. 2-3 godzinki). Autorzy zachęcają także do tworzenia internetowych klanów S3... hmm... zobaczymy jak to się będzie przedstawiać w praktyce - może jakieś Capture the Flag ktoś stworzy do S3.... :)

ValPURGiuS

producent: Blue Byte
dystrybutor: CD Projekt
www.bluebyte.com

czy pojawi się Mr.Spock ??? stop
Gracz będzie dowodził szwadronem złożonym z maksymalnie 3 statków, każdy z własnym oficerem, specjalną bronią i właściwościami. Ze zbiorem ponad 50 różnorodnych modyfikowalnych statków dla różnych ras oraz z tuzinami systemów planetarnych nie pojawi się dwóch graczy, którzy doświadczą takiego samego scenariusza, jeżeli jeszcze dodam, że wbudowany będzie generator losowości misji Dynaverse™. Oczywiście nie można zapomnieć o scenariuszach sławnych misji historycznch, więc sądzę, że wielu znajdzie coś dla siebie.
Trzy poziomy trudności, przepiękne renderowana grafika SVGA 16 Bit oraz nowa trójwymiarowa ekspozycja walki powoduje, że STAR TREK jest niezapomnianym przeżyciem.

Znowu Star Trek

Secret of Vulcan Fury pojawi się w Listopadzie i będzie dostępna tylko dla posiadaczy, bądź szczęśliwych użytkowników następcy Amigowskiego Workbench'a, oczywiście CD-ROM obowiązkowy. Interplay zapowiedział trzecią część Star Trek'owych gier przygodowych. Rozważano zerwanie z przygodówkami, Star Trek: Secrtet of Vulcan Fury łączy skrajnie starych wstawek z filmu z zupełnie nowymi odcinkami, autorstwa jednego z najlepszych Autorów serialu Star Trek – D.C. Fontana. ST: SoVF cechują oryginalne głosy aktorów, porywające historyczne łamigłówki i możliwość wcielenia się w dowolną z sześciu gwiazd z całej kariery Star Treka.
"Połączenie talentu oryginalnych aktorów z porywającą historią Fontany, oszałamiającą renderowana grafiką 3D, pozwoliło nam stworzyć Podróżnika z doświadczeniem i przygodą" – Ken Allen – producent gry. "Gracz będzie w pełni zanurzony w sytuacjach całkowicie oddających osobowość i styl tamtego serialu".
Akcja ST:SoVF zawieszona jest w realiach 23-ego wieku i umieszcza gracza w sześciu różnych epizodach obracających się dookoła starożytnej tajemnicy w historii ras Romulan i Vulcanów. Nowe odcinki pozwolą wziąć na siebie rolę Kapitana Kirka, Pana Spocka, Doktor McCoy, porucznika Sulu, Chejkova i Scotty'ego. Każdy odcinek pełen jest intryg, sabotaży i morderstw dzięki którym los Vulcanów i Federacji wisi na włosku...
ST:SoVF swój wygląd, odczucie i osobowość zaczerpnęła z oryginalnego telewizyjnego serialu STAR TREK dzięki technice "motion capture". Każda twarz jest opisana algorytmem z wszystkimi jej zachowaniami i manierami co znacznie dodaje im życia.

SPOJRZENIE

Knights & Marchants

W Średniowieczu społeczeństwo dzieliło się najogólniej rzecz biorąc, na rycerstwo, kupców oraz pozbawionych wolności chłopów. Wiecie, dodatkowa ziemia, parę wiosek, trochę chłopstwa i już żyło się lepiej, jeszcze mniej robiąc. Nie trzeba było wyruszać na jakieś łupieżcze wyprawy dla podreperowania budżetu, a te bywały w końcu niewygodne, powodzenie pewne nie było, za to można było jakimiś widłami w kuper zarobić, maczugą przez łeb zarobić - mimo hełmu guzy sobie rosnąć i tak lubiły. Choć jak władca wzywał wyboru nie było, karczmy za sobą zostawić trzeba było i na wrażych ruszać...

A tak ze strony władcy - wiecie ile trudu trzeba było włożyć w wyżywienie takiej bandy obiboków? A ile kosztowało ich wyekwipowanie? Nie? Ja w sumie też nie wiem, ale po zmierzeniu się z Rycerzami i Kupcami (choć akurat w nich wcielamy się w kapitana gwardii, próbującego z powrotem zjednoczyć państwo swego władcy) mam przynajmniej mgliste pojęcie, że nie była to rzecz łatwa. Najpierw postawić chałupy, zapewnić dostawy drewna, miejsce do siania, młyn do przerabiania ziarna na mąkę, piekarnię, winiarnię, warsztaty... Głowa mała, a wszystko to musi hulać, zanim wyruszymy na podbój i to na tyle szybko, by inni nie zdążyli wyruszyć na nas.
Czy ta charakterystyka coś wam przypomina? A w Settlersów graliście? Opis trójki czytaliście? Przyznacie, że podobne... I nie przypadkowo, bowiem ludzie od Settlersów zmienili barwy klubowe, przenieśli się do TopWare'u gdzie kończą prace nad Knights & Marchants. Mimo uderzającego podobieństwa jest i parę bardzo znaczących różnic. Przede wszystkim skoncentrowano się tylko na wiekach średnich. Nie ma żadnych tam skośnookich czy innych Rzymian, pozostał jeden typ architektoniczny, ale wyszło to tylko na zdrowie. Co to był na przykład za pomysł, by wszyscy walczyli przy pomocy jednego li tylko rodzaju wojów? Fakt, że niby różnili się doświadczeniem, ale niczym więcej! A teraz, mimo pozornego ograniczenia mamy w rzeczywistości do czynienia ze znacznym poszerzeniem horyzontów, a i całość znacznie głębiej osadzono w realiach epoki, a choć tylko jednej, to jednak najpiękniejszej (moim skromnym zdaniem, rzecz jasna).

Dano sobie na ten przykład spokój z granicami wyznaczanymi przez strażnice - czegoś takiego po prostu nie ma! Ma to bardzo poważne konsekwencje, jako że wojska nie kiszą się już w budyneczkach, a stoją w polu (choć przed wyjściem w pole udają się do baraków po "oprzyrządowanie" - różne w zależności czy nasz kadet stać się ma rycerzem, kusznikiem czy na przykład piechociarzem). Wyprawa wojenna nie polega na wybraniu wrażej strażnicy, którą chcemy zaatakować, a na poprowadzeniu naszych oddziałów na wroga - w sposób identyczny z bardziej rozbudowanymi RTSami. Istnieje na przykład możliwość dowolnego grupowania wojów, zmiany szyku czy kierunku w którym są oni zwróceni!

Nadal najważniejsze jest jednak zaplecze. Tym bardziej, że wszyscy muszą jeść, nie tylko górnicy! Ogranicza to w oczywisty sposób liczebność armii i długość kampanii - wojsko trzeba przecież wyżywić, a gdy udało się na daleką wyprawę, jest to praktycznie niemożliwe. Koniec z abstrakcyjnymi ograniczeniami liczebności: jeśli mamy dobrze funkcjonujące zaplecze, to możemy wystawić więcej wojów bez obawy o przekroczenie jakiegoś ubzduranego limitu! Z drugiej jednak strony stworzenie sprawnie funkcjonującego "centrum żywieniowego" jest od postawienia farmy znacznie trudniejsze...
Nie znaczy to, że spisuję Settlersów na straty: bitwa między obydwoma tytułami zapowiada się niezwykle pasjonująco - niewiadomą pozostaje bowiem jedynie grywalność i design misji. Obydwie są bardzo podobne graficznie (choć w S3 mamy rzut ukośny, a w K&M prosty), obydwie kładą wielki nacisk na sprawne zarządzanie. I choć osobiście stoję po stronie Kupców - z prostego powodu: swobody w przeprowadzaniu operacji wojskowych - to i partyjki w Settlersach nie wykluczam... A zmaganiom będę się dokładnie przyglądał, tym bardziej, że obydwa tytułu pojawią się w tym samym czasie, co na jej zaostrzenie bez wątpienia wpłynie.

Kuruku

producent: Topware
dystrybutor: Topware
www.topware.com

Baldur's Gate

Po pierwsze, port położony w Fearun, na Wybrzeżu Mieczy, w połowie drogi między wielkim Waterdeep na północy a Calimportem na południu - to geograficznie. Po drugie, RPG osadzone w okolicach wspomnianego miasta, oparte na świecie Forgotten Realms, na engine drugiej edycji papierowego AD&D, na pięciu kompaktach, z możliwością grania zarówno samodzielnie, z komputerowymi towarzyszami, jak i wspólnego sieciowania w maksymalnie sześciu gości. Okrzyczane najbardziej obiecującym tytułem RPG tego roku na E3. Z grafiką lepszą od Diablo. Efektami atmosferycznymi, dniem i nocą. Światem na dziesięciu tysiącach screenów. Z setką misji pobocznych. I tą jedną najbardziej mroczną, związaną z wygnanym bogiem...

Serduszko ciągle jeszcze bije normal nie? Nie macie nagłego ataku niekontrolowanego ślinotoku? Znaczy się jesteście w pełni przygotowani na dalsze informacje...

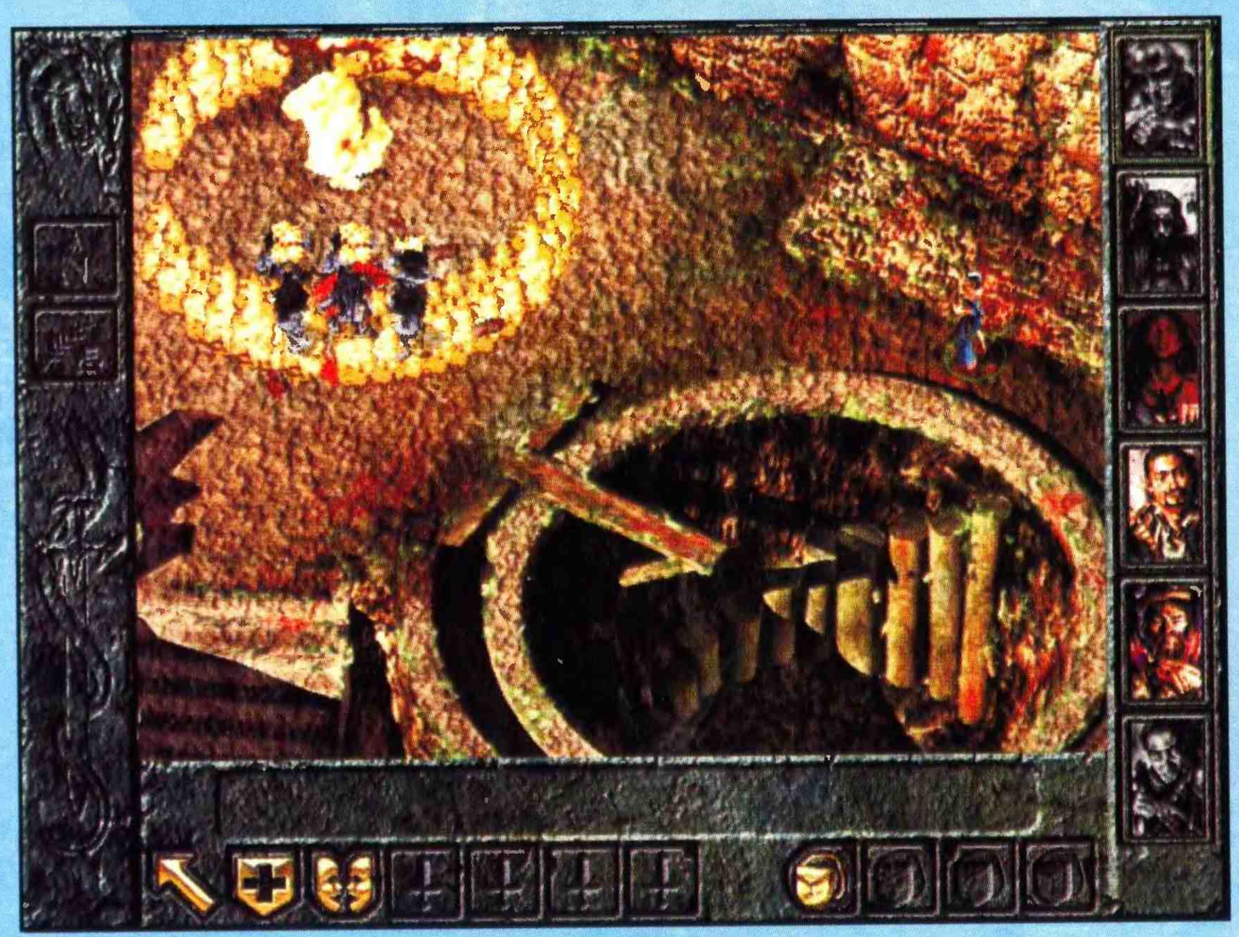
Za Baldur's Gate'em stoi obecnie nowo powołany oddział Interplay'a o wdzięcznej nazwie Black Isle Studios. Nie żeby tworzyli oni ten tytuł od samego początku, został on jednak ostatnimi czasy (bo od dwóch lat pracowano nad nim w BioWare) scedowany do nich, jako części firmy o ściśle określonych zainteresowaniach - najprościej określić je słowami: "RPG jest nasze! Reszta nas nie interesuje w ogóle a wcale!". Niby jakim prawem mogą tak mówić? Ano prawo to oni mają, oj mają... Z tych ważniejszych ludzi za firmą stojących warto wymienić choćby Feargusa Urquharta, który w Interplay'u pracuje lat siedem, brał udział przy tworzeniu piętnastu tytułów, wśród których najbardziej dla nas interesujące są Fallout i Fallout 2. Dalej Guido Henkel oraz Zeb Cook - ten pierwszy stoi za cyklem Realms of Arkania, a drugi... Jeśli mówiła wam coś nazwa Forgotten Realms czy AD&D to wyjaśnienia są zbędne... Jeśli nie, to w dwóch zdaniach - jest to osoba bezpośrednio odpowiedzialna za jeden z najpopularniejszych (jeśli nie numer jeden - ciężko to sprawdzić...) książkowych systemów gier fabularnych na świecie. Za świat Forgotten Realmsa zresztą w dużej mierze także...

Powstał więc twór skupiający prawdziwych fachowców od gier fabularnych - zarówno tych w wydaniu komputerowym, jak i jak najbardziej klasycznym. A poza wymienionymi w teamie są jeszcze goście odpowiedzialni za kampanie czy grafikę ilustrującą Dragona - oficjalny miesięcznik poświęcony AD&D. Ech, jeśli tylko ze sobą wytrwają, a współpraca nie okaże się niemożliwa, czeka nas jeszcze wiele zabójczych tytułów! Samych części Baldur'sa ma być milusia trójka, nie licząc mission packów. Próbkę będziemy mieli już w tym roku - Baldur's Gate powinno pojawić się na zachodzie lada dzień, we wrześniu, najpóźniej październiku. Niestety na oficjalną polską premierę Wrót poczekać będzie trzeba około dwóch miesięcy dłużej, prawdopodobnie do listopada, ale co to jest sześćdziesiąt dni czekania na objawienie? Na triumfalny powrót RPGów z prawdziwego zdarzenia? Z drużynami, mieczami, łukami? Z sześcioma rasami do wybrania, dwudziestoma sześcioma profesjami? Dobrą setką czarów? Podobną liczbą NPCów? Łącznie z Elminsterem i Drzzit'em? Nie przesadzajcie! Tym bardziej, że na przejście wszystkich siedmiu rozdziałów, na które podzielony został główny quest potrzeba będzie dobrych pięciu dni - i to przy graniu przez dwadzieścia cztery godziny na dobę!!! Tylko dotrwać w pełni władz umysłowych... I załatwić sobie dobre lekarskie zwolnienie, najlepiej na miesiąc, które tak na marginesie przydałoby się już teraz, po otrzymaniu bety... Ale jak się nie ma co się lubi, to się zamyka w swoim pokoju, wygania stamtąd bracholka, odpala maszynę i...

Oczom mym ukazał się inny świat. Najpierw przepiękne demo, potem tworzenia same-

SPOJRZENIE

go siebie. Zgodnie z tekstem powyżej do wyboru są wszystkie rasy oraz profesje z papierowej wersji tego świata. Mamy całkowity wpływ na to jak będzie wyglądać nasza postać jak i kim ona będzie. Diablo może się schować! Wybieramy płeć, sylwetkę, profesję, charakter, jeśli jesteśmy magiem to czary czy w końcu (a właściwie



na początku) nasze współczynniki. Nie musimy przy tym godzinami czekać aż wypadnie coś ciekawego - są one bowiem losowane - ponieważ punkty można przenosić z jednego statsa do drugiego nic na tym nie tracąc. Warto przy tym zauważyć, że nawet laik się nie może tutaj zagubić, wszystko jest dokładnie opisane. Jeszcze tylko małe wprowadzenie, czyli tak zwany background postacii do dzieła!

W paru słowach - to jest OSZAŁAMIAJĄCE, tysiące kolorów (nawet pełny 32 bitowy True Color, jeśli karta pociągnie...), piękna muzyka, odgłosy przyrody, czy nawet taki szczegół jak latające nad nami ćwierkające ptaszki. Co z otoczeniem? Gdybyście mogli widzieć te budynki, ścieżki, drzewa, wodę... Może narażę się miłośnikom Fallouta, ale graficznie Brama przewyższa go o głowę - jeśli mi nie wierzycie, to spójrzcie na screeny, one nie kłamią.

Podobnie jak w Fallaucie, świat nie jest tu pusty. Zamieszkują go dosyć licznie ludzie i nieludzie, z którymi można porozmawiać, dowiedzieć się czegoś ciekawego, czy otrzymać questa. Od czasu do czasu napotkamy także nieprzyjaciół, którym wypada ulżyć w trudach tego świata. Różnych poszkodowanych nie brakuje - spotkamy od zwykłych człowieczków, piesków i koboldów, aż do potężnych ogrów czy golemów. A z tymi ostatnimi jedynie co możemy zrobić to dzielnie zginąć.

Obszar po którym będzie dane nam poruszać się to, jak wspomniałem, spory wycinek zachodniego wybrzeża kontynentu zwanego Troil, z jednym wielkim miastem pośrodku - tytułowymi Wrotami Baldura. Nie jest ono oczywiście jedyną atrakcją i gdy dojdziemy do innego ważnego miejsca wita nas kolejny klimatyczny filmik. Podoba mi się szczególnie to, gdzie na jakiejś farmie, mamusia żegna się z tatusiem, idącym do roboty w polu, ich córeczka spokojnie się bawi, a za murkiem czai się kobold dający swym pobratymcom znak do ataku. Nie uważacie, że to piękny, wprost sielankowy widoczek?

Niektórzy z was zastanawiają się pewnie, dlaczego najpierw napisałem, że po tym rozległym świecie chodzić się będzie drużyną, a potem bełkotałem coś jedynie o tworzeniu jednej postaci? Gdzie reszta drużyny??? Spieszę więc powiadomić, iż podobnie jak w Fallaucie, chętnych do wspólnych wędrówek znajduje się po drodze (przy grze pojedynczej, bo multiplaya zostawię sobie do wersji pełnej...) - chodzi się maksymalnie w sześciu i jest ze wszech miar wskazane, wiadomo przecież że jedna persona wszystkiego zrobić nie zdoła. Przykład? Ot, choćby taka zamknięta skrzynia (nie wnikam czy jest ona nasza, czy tego pana co właśnie wyszedł) - polecamy naszemu drużynowemu "otwieraczu zamkniętych zamków" (niektórzy mówią na to ślusarz, lecz spotykamy się również z określeniem Włamywacz) i już można zobaczyć co się w niej kryje. Niestety czasami coś nam nie wyjdzie i pojawiają się strasznie poważni panowie twierdzący, że zrobiliśmy coś złego. A co gorsza są odporni na brzęk złota... Jak pech, to pech...

Jednym słowem pozostaje jedynie czekać pełnej wersji. Gdy w końcu ta wspaniała przygoda się rozpocznie ponownie uniosę swój miecz, wezmę łuk i strzały, by pokazać tym wrednym koboldom, że las jest nasz. I to na razie wszystko, trzeba w końcu otworzyć te drzwi, bo ktoś puka i puka... Ooo... Koboldy... Hej! Gdzie jest mój miecz!!! Ty wredny halfingu gdzie go ukryłeś? Oddawaj go natychmiast!!! Już ja ci pokażę!!! A tu jest - jak śmiałeś użyć go do krojenia?!!!. Ha, później z tobą skończę, a teraz tylko otwieraj drzwi!

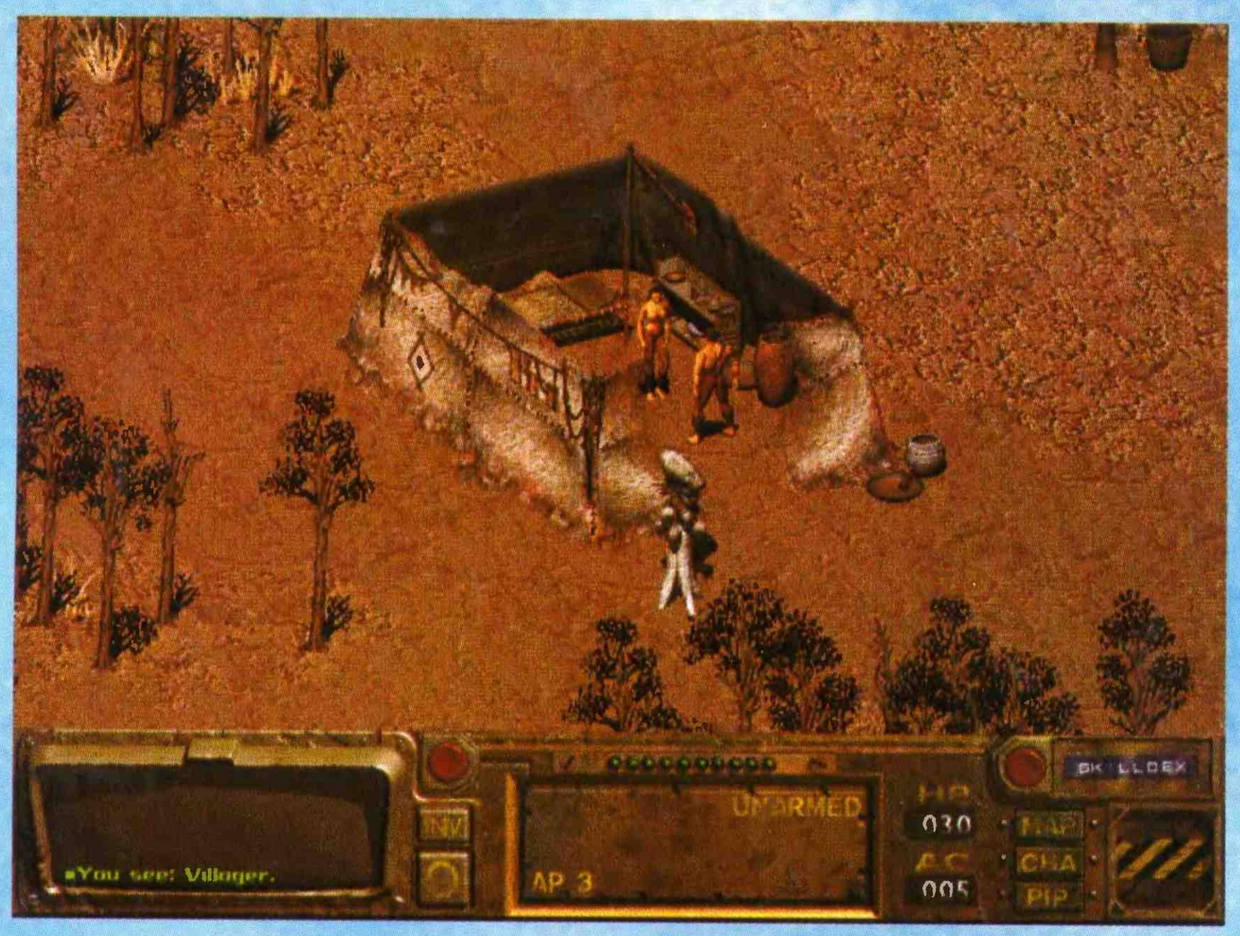
Kuruku

Fallout 2

Nie zdążyły jeszcze ucichnąć echa okrzyków zachwytu nad zeszłorocznym hitem - dla wielu bezsprzecznie grą roku - Falloutem, a już słyszalne są pierwsze, ale coraz to głośniejsze, coraz to bardziej śmiałe oklaski na cześć jego bezpośredniego następcy, nazwanego - może niespecjalnie oryginalnie, ale za to jakże przejrzyście - Fallout 2. Oczywiście, jak zawsze w sytuacji, gdy ukazuje się, bądź ukazać ma się kontynuator wszyscy żywotnie zainteresowani (w tym akurat przypadku - raczej gracze rozmiłowani w CompRolePlayingGames) zadają sobie z niepokojem pytanie: czy ów następca nie okaże się przypadkiem zbyt podobny, albo - co gorsza - zbyt odmienny od ukochanej "jedynki"? A co więcej: czy zdoła podźwignąć brzemię pokładanych w nim przez wielbicieli "oryginału" nadziei?! Apetyt wszak rośnie w miarę jedzenia...

Na precyzyjne odpowiedzi na tak postawione pytania przyjdzie nam jeszcze, niestety, poczekać (co najmniej do późnej jesieni). Jednak na podstawie informacji z tzw. pierwszej ręki, czyli wprost z Interplaya mogę pokusić się o skreślenie niewielkiego i mocno jeszcze nieprecyzyjnego zarysu sytuacji. Lepsze to jednak, niż nic.

Zatem: scenerię gry stanowią okolice, które - poniekąd - znamy już z jedynki. Poniekąd jednak tylko, gdyż - po pierwsze: akcja



Fallout 2 rozgrywa się w około pół wieku po wydarzeniach opowiedzianych w Fallocie; po wtóre zaś: teren na którym przyjdzie nam mierzyć się z przeciwnościami losu znacznie się powiększył - o jakieś 50 procent. Oznacza to między innymi, że świat ów zrobił się "bardziej otwarty" - aktywnie zaistnieją "międzylokacje", o których wcześniej tylko słyszeliśmy. Usprawnione zostaną (bądź po prostu zaimplementowane

po raz pierwszy) elementy, na które najczęściej uskarżali się gracze - wreszcie będzie możliwość wyekwipowania, uzbrojenia i "ubronienia" towarzysza niedoli oraz... wykorzystania starego towarzysza postnuklearnego Odyseusza - samochodu! Twórcy wzięli sobie również do serca żałosne utyskiwania na limit czasowy, w jakim musiał zmieścić się grający zamierzający zakończyć grę happy-endem i obiecali, że teraz "czasówki" takie pojawiać się będą jedynie w uzasadnionych przypadkach, najczęściej sub-questach. Fabuła? Noo, nienajlepsza, w pełni jednak uzasadniająca konieczność ponownego szukania przygód. Otóż: upływ owych pięćdziesięciu lat pozwolił również i normalnym ludziom popróbować szczęścia na powrót na powierzchni. Krypty zostają zapomniane. Do czasu jednak. Oto bowiem zaczyna brakować żywności, a tymczasem w Kryptach istniało coś nazwane Garden of Eden Creation Kit. Problem w tym, że dziwnym trafem nie bardzo wiadomo, gdzie "stareńkiej Trzynastki" szukać...

Czy to już wszystko? I tak, i nie. Tak, gdyż właściwie zmiany widoczne już w tej chwili zostały wymienione; nie zaś - dlatego, że ambitni twórcy niewątpliwie niejednego jeszcze tuza trzymają w zanadrzu! Zresztą - nieprzypadkowo chyba hasłem przewodnim Fallout 2 jest "walczyć sprytem, nie siłą". Oczywiście odnosi się to do samej walki w grze, jednak - gdyby się uprzeć - można było by również dopasować ową sentencję do zachowania się twórców Fallout - oni bowiem wyraźnie walczą sprytem! To rozumienie zresztą potwierdzają słowa autorów "potrzebujemy pomysłów, nie szokujących efektów wizualnych".

Countess Drakula

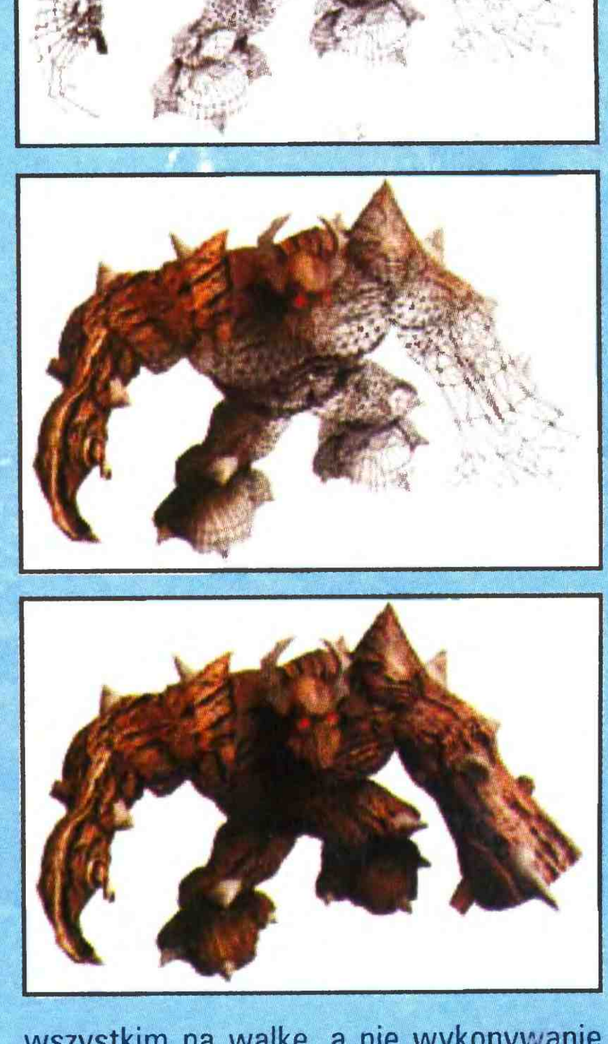
Producent: Interplay
Dystrybutor: CD Projekt
www.interplay.com

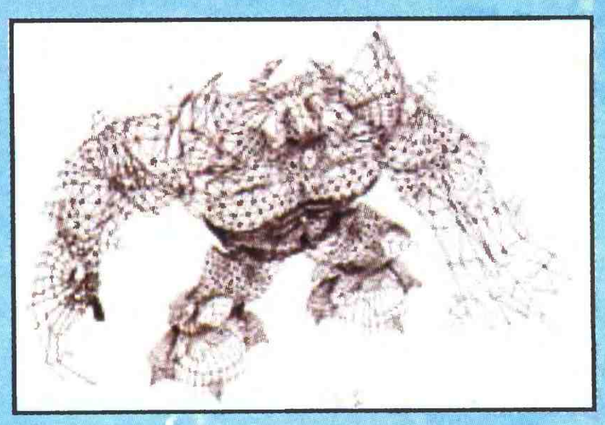
Diablo 2

Diablo, Pan Terroru, najmłodszy z Trójcy Zła, długo spoczywał w starożytnych katakumbach pod katedrą w Tristram, w małym państwie Khanduras. Była to jednak cisza pozorna... W końcu przebudził się, by wrócić swych wygnanych braci, Mephisto i Baala. Jego Terror dosięgnął nawet króla Leorica... Gdy wydawało się, że nic Go już nie powstrzyma znalazł się samotny śmiałek, który zszedł do katakumb i pokonał Odwieczne Zło. Tak przynajmniej prawią legendy...

Prawda jest jednak gorsza, znacznie gorsza... Nie tylko swym poświęceniem nie powstrzymał on Diablo, ale jeszcze duszę swą stracił... A On wraca... Pokonać Go bowiem nie sposób... Jest wieczny, tak jak wieczna jest Wojna Grzechu... Między Aniołami i Sługami Ciemności... Między Niebem a Piekłem... Z bezbronną ziemią pośrodku...

Tylko czy to źle? W końcu, jakby nie patrzeć, oznacza to nadejście kolejnej części, bardzo przyjemnej zręcznościówki Blizzarda. Mowa oczywiście o Diablo 2, jednej z bardziej oczekiwanych obecnie gier. W porównaniu do części pierwszej, zmian będzie sporo: lepsza grafika, bardziej niesamowita muzyka (czyli to co zwykle) oraz więcej postaci, ataki specjale (których trzeba się będzie najpierw nauczyć) zastępujące czary u postaci od magii stroniących, nowe umiejętności i przede wszystkim znacznie poszerzony teren zmagań (który nie dość, że większy, to jeszcze ciągle generowany losowo - i to nie tylko podziemia, ale i duże obszary na powierzchni!). Nie zanosi się wprawdzie by miał on przebić swym ogromem ten z Baldur's Gate, albo żeby elementy RPG były w obydwu tytułach na podobnym poziomie, ale w końcu Diablo adresowane jest do innych odbiorców. Bo chociaż szczątkowe pozostałości rasowych RPG gdzieś się tam w nim pałętały, to nastawiony był on przede wszystkim na walkę, a nie wykonywanie questów - które akurat w jego wypadku i tak polegały na walce.





W dwójce pozostałości ma być jednak nieco więcej, questy bardziej zróżnicowane, choć nikt nie próbuje raczej nikomu wmówić, że walka nie będzie najważniejsza. Nie ma co także liczyć na drużynę, chyba że gramy po sieci. A ta, dzięki zróżnicowaniu postaci, powinna przynosić znacznie więcej satysfakcji - w końcu dobry dobór członków będzie miał znaczenie!

Tylko czy, mimo losowanego świata i chlubnej tradycji, będzie to gra wywołująca tyle samo zachwytu co prequel? Pytanie do wróżek... Głównie dlatego, że na horyzoncie pojawiły się dwa inne tytuły podobnego typu. Jednym jest oczywiście Fallout, obecnie także na swego sequela oczekujący, a drugim wspomniany już Baldur's Gate - gra nie dość, że osadzona w podobnych klimatach, to jeszcze mocniej w RPG siedząca, dysponująca większym, choć za każdym razem takim samym światem oraz wspaniałym zapleczem. Czyli zapowiadająca się po prostu lepiej, dla fanów CRPG smakowiciej...

Tyle że zapowiedzi zapowiedziami, a wszystko okaże się ostatecznie dopiero, gdy Diablo 2 ujrzy światło dzienne - a że stanie się to dopiero na przełomie roku, choć przebąkuje się coś także o świętach, więc i problem ustalenia pierwszeństwa jeszcze niezbyt palący...

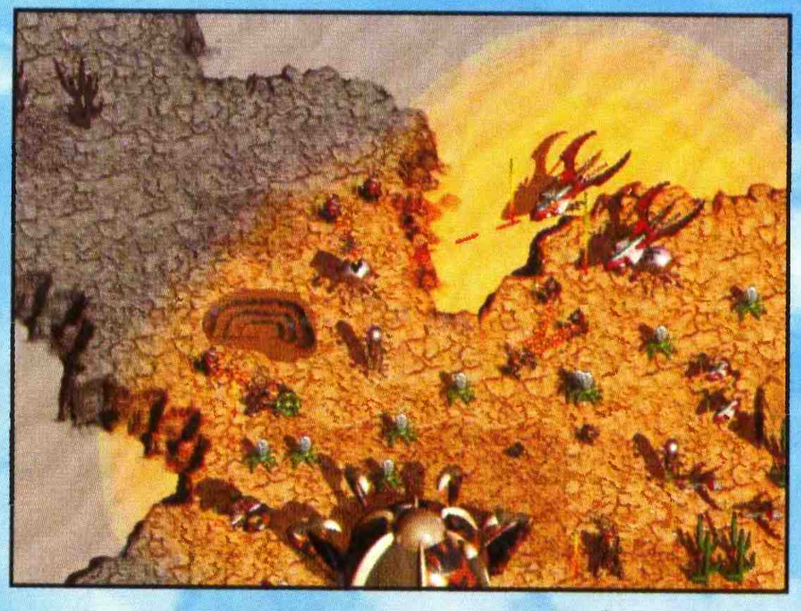
Luis Cypher

Producent: Blizzard
Dystrybutor: CD Projekt
www.blizzard.com

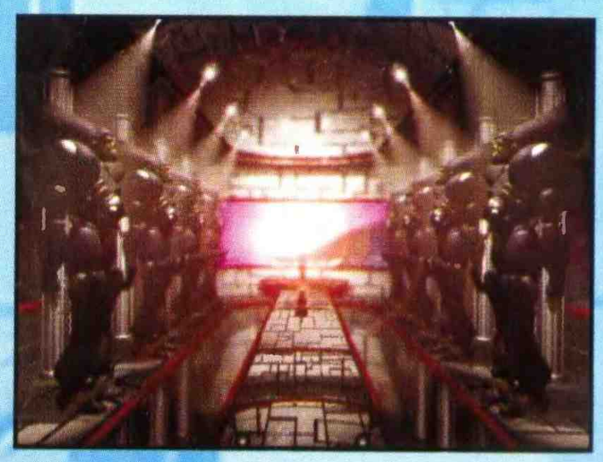
Alien Inteligence

Wygląda na to, że w niezbyt już odległej przyszłości skrót AI utraci swoje jedyne i słuszne rozwinięcie - Artificial Inteligence. No nie, może nie tyle utraci co zmuszone zostanie do pomieszczenia w sobie kolejnego zwrotu frazeologicznego, a ściślej - tytułu, który z racji identycznych inicjałów również ma do niego prawo. Dziwnym bowiem trafem także i ewindentny fenomen wśród strategii czasu rzeczywistego wciąż pozostające w fazie produkcji asygnowanej znakiem Interplay, zwie się AI: Alien Inteligence.

Ale nie to jest najważniejsze: istotne jest to natomiast, jakim to cudej w szarej "growej" rzeczywistości jawi się AI. Jako jednak że w poprzednim numerze I/O pojawiła się już króciutka notka przybliżająca tło, założenia i co bardziej wyraziste - rzekłabym: "mechaniczne" szczegóły gry, pozwolę sobie niemal zupełnie je pominąć i skoncentrować się na odczuciach, na tym, co nasunęło mi się i pozwoliło sprecyzować podczas kilku godzin walk stoczonych w "świecie AI".



Było zaś tak: z początku pewne oszołomienie, gdyż, po prostu, wszystkiego wydawało się być zbyt dużo. Nie dosyć na tym, również i większość jednostek była aż nazbyt wyrazista. Wprawdzie dzięki temu bezproblemowo dostrzegalne są wszelkie szczegóły i efekty zastosowania rewolucyjnej wręcz (miejscami) rozwiązań graficznych, ale... Już po kilku chwilach najwyraźniej dostroiwszy się do tej charakterystycznej i powszechnej "gigantomanii" twórców i co więcej polubiwszy to z niemałą zgrozą zaczęłam mozolny proces przegryzania się przez ogrom i skomplikowanie ukazanego świata w grze. I co? Okazało się, że ogromny to on, owszem jest, ale nie aż tak powikłany, jak można się było na pierwszy rzut oka spodziewać. Powiem więcej: po chwili klikania dziwiłem się już tylko, jak mogłem obawiać się tak oczywistego, tak intuicyjnego komunikowania się z grą. Cóż jednak począć gdy "ogół" rzeczywiście może przerazić? Przecież nawet "gołe" liczby wyglądają tak imponująco jak groźnie: sześć ras, ponad tysiąc kombinacji zróżnicowanych jednostek, osiem dziedzin wiedzy, cztery rodzaje surowców naturalnych... Ups! Nie udało się uniknąć odwołań do liczb... Zresztą - trudno, niech zostaną.



Wszak to one często najlepiej opisują rzeczywistość...

I wreszcie ostatnia z żywotnych, a bezsprzecznych kwestii. Otóż odrobinę zaskakujące wydaje się ogólne podobeństwo (zaznaczam: bardzo ogólne) AI oraz Starcraft. Doprawdy sam nie wiem dlaczego, jednak dowodząc Menzoidami irracjonalnie, oczyma duszy widziałem w nich Terran; uciekając zaś przed Arkanainami klątem na Zergów i Protosów razem wziętych. To jednak tylko wrażenia, AI jest bowiem znacznie, znacznie lepsze. Śmiem twierdzić, że gdyby ktoś był w stanie pokusić się o uzyskanie skumulowanego efektu stu Starcraftów otrzymałby właśnie jedną jedyną Alien Inteligence! Śmiałe twierdzenie? Być może. Ja jednak w ten sposób to widzę...

Countess Drakula

Producent: Flatline/ Interplay
Dystrybutor: CD Projekt
www.interplay.com

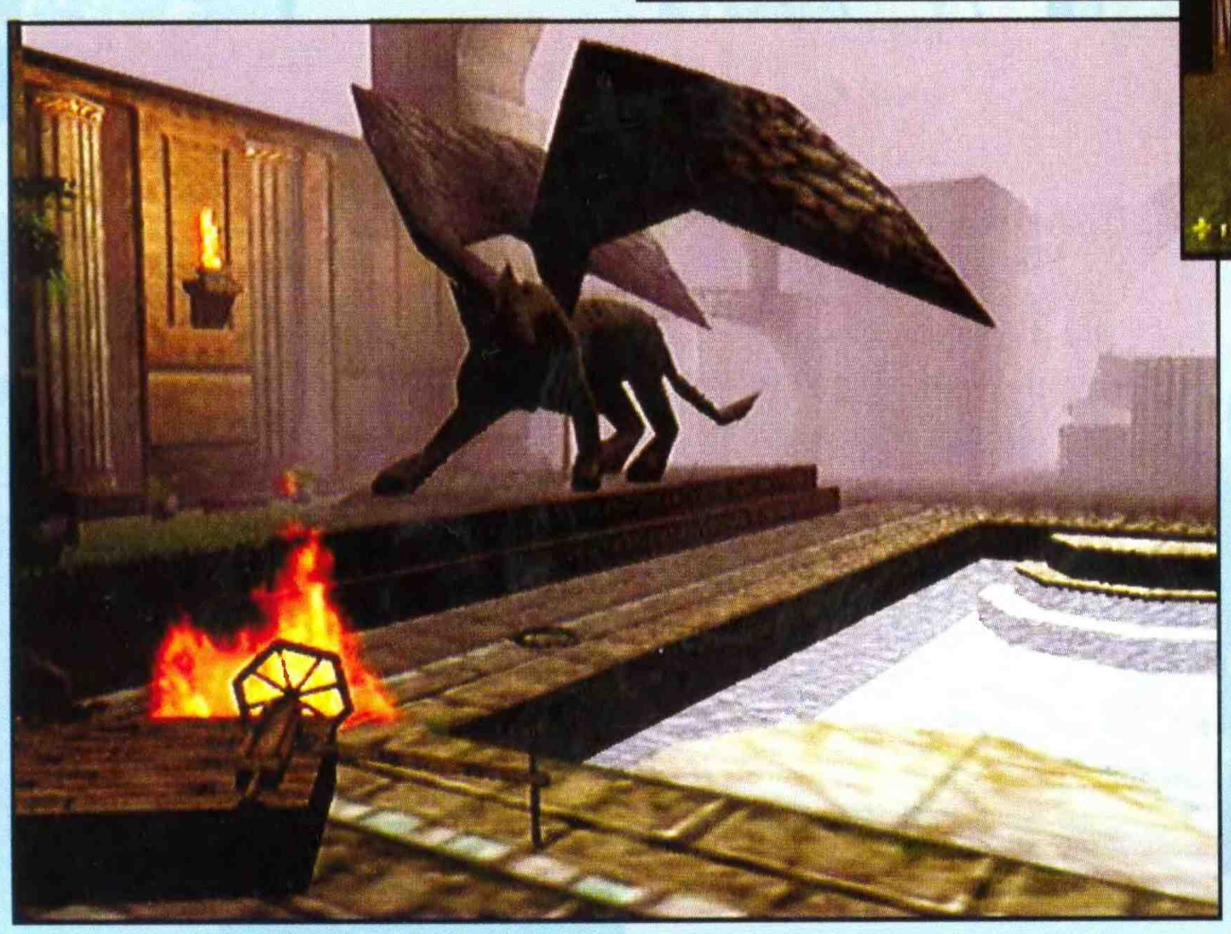
Turok 2: Seeds of Evil

Ostatnimi czasy skostniały nieco świa-tek gier FPP, z bezwarunkową dominacją jednej firmy, przeżył "malutki" wstrząs - wystarczy spojrzeć na branżę po pojawieniu się Unrealna: liczba tytułów, które wykorzystywać będą jego engine wzrasta lawinowo, przy równie lawinowym spadku zainteresowania Quakem. Nie znaczy to jednak, że symptomy upadku nie pojawiły się już wcześniej, były jedynie mniej widoczne. Jednym z nich był właśnie Turok.

Zbawca ludzkości przyniósł bowiem ze sobą bardzo pokaźny arsenał. I to jaki, biednym marines szczeny opadły! Poszczególne bronie dopracowane w najmniejszych szczegółach, powalające efekty ich użycia, perfekcyjnie animowani przeciwnicy - wszystko to sprawiło, że mimo wszechobecnej wszędzie mgły, nieco zbyt pustych lokacji i kompletnego braku multiplay'a znalazł on sporą rzeszę zwolenników. A taki początek dobrze wróży ewentualnemu następcy, który jak się okazuje już do drzwi puka.

Jaki widok przez lufcik? Ano wyładniał ci nasz zbawca, jakieś dynamiczne światła poprzynosił, krągłości i miękkości, mimo że facet, nabrał (żeby nie było niedomówień - chodzi o zmniejszenie wszelkich kantów i symulowanie ruchów poszczególnych mięśni, a nie chorobę, na którą zapadła biedna Lara), no i w znacznie ładniejsze tereny w pogoni za złem - uosabianym tym razem przez szanownego Primagena, chcącego, jak to zresztą zwykle bywa zawładnąć światem - się wybiera. A w ulotce z biura podróży czarno na białym wynika, że na siedmiu wielkich otwartych obszarach czeka na niego przynajmniej trzydziestu wrogów zwykłych, dowodzonych przez pięciu wrednych szefów. Ale dzięki zrzutom broni - w sumie dwadzieścia cztery różnego rodzaju giwery - nie musi się wrogów obawiać, a i wypocznie lepiej - cóż lepszego nad czynny wypoczynek wśród pięknej przyrody?

W gronie przyjaciół w dodatku? Napisałeś "przyjaciół"??? Tak, tak, nie przewidziało się wam, napisałem w gronie przyjaciół, co ni mniej ni więcej oznacza multiplay'a. By nie zachwiać naturalnej równowagi, party z przyjaciółmi odbywać się będą mogły jedynie w specjalnie do tego celu wyznaczonych ogródkach, w liczbie, bagatela, dwunastu. A żeby było jeszcze śmieszniej chodzą pogłoski o dodawaniu do zestawu podróżnego przenośnej czrodziejskiej (e tam od razu czarodziejskiej - trochę techniki, a już się człek gubi...), deski kreślarskiej umożliwiającej własnoręczne projektowanie własnych miejsc spotkań.



Nawet jednak bez niej, Turok 2 zapowiada się równie interesująco. Jakże mogłoby jednak być inaczej, skoro wzięto najlepsze rozwiązania części pierwszej, dodano to, czego najbardziej brakowało a przy okazji przepisano od nowa cały engine by poprawić grafikę i wprowadzić dźwięk 3D? Choć jak to z tajemniczymi nieznajomymi bywa, wszystko okaże się dopiero gdy na dobre próg przestąpią...

Luis Cypher

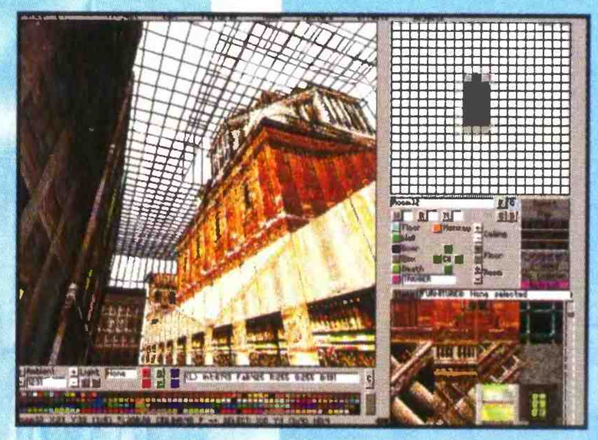
Producent: Acclaim Entertainment
Dystrybutor: CD Projekt
www.aklm.com

Tomb Raider III

...Ech, życie!... Co z ciebie za figlarz! Niby wiem co potrafisz, a jednak wciąż na nowo mnie zaskakujesz! A ten twój ostatni wyskok... Czysta zgroza! No kto by mógł się spodziewać: tak beztrosko zestawić debiutanta w komputerowo-pismackiej sztuce z osobą nie tylko zaznajomioną wręcz do bólu z growym rzemiosłem, i nie tylko poważaną jak świat długi i szeroki (obecność w pierwszej setce najpopularniejszych person naszego globu, lub jak kto woli: padołu łez - to doprawdy imponujący dorobek jak na jej krótkie - bądź co bądź - życie), ale i zarazem - co gorsza - uwielbianą bez pamięci przez "milijony" graczy na wszystkich czterech półkulach. I cóż z tym fantem począć? Maznę coś niewłaściwego i zdobędę sobie na własność i na stałe kilka tysiączków śmiertelnych wrogów, tylko czekających sposobności by odgryźć mi nos bez znieczulenia!... Nie to, żeby to był jakiś specjalny nos, ale zdążyłem się do niego przyzwyczaić.

Ech, Redaktorze Naczelny... Co z Ciebie za figlarz! Zestawić ze sobą nieszczęsnego i raczej - jednak - chuderlawego Barabasza (to ja!) z pełnymi, by nie powiedzieć wyzywającymi (ach!) kształtami współczesnej Wenus - panny Lary. Skomponować tak bezwzględnie nierówno przystrzyżoną grzywkę i grube szkła okularów recenzenta oraz - z drugiej, tej lepszej strony - prześliczny, długaśny warkocz, cudownie głębokie orzechowe oczy i dumnie wydęte karminowe usteczka... No przecież to Lara - pani nas wszystkich! I cóż ja mam począć? Chociaż z drugiej strony - podobno kiedy człek zamierza nauczyć się pływać (och tak: z Nią!) powinien od razu wskoczyć w głęboką wodę!

Tak więc: może to i dobrze? Po krótkim zastanawianiu się można przecież dojść do śmiałego skądinąd wniosku, że... nadaję się! Z całą pewnością się nadaję! Któż inny bowiem (jeśli nie ja) spędził tyle czasu wpatrując się w figlarnie kołyszący się w rytm działań boski warkocz Lary?! Któż inny (prócz mnie) z tak niesamowitą niecierpliwością przeszukiwał Sieć w poszukiwaniu czegoś co mogło być najdrobniejszym choćby śladem kolejnych części Tomb Raider i pochodnych. Któż wreszcie znalazł i skłonił (nie ja!) Naczelnego, by zamieścić krótką notkę (aktualnie przeze mnie pisaną, przez Was zaś - czytaną) na temat - uwaga! - trzeciego aktu (ech, aktu!...) Tomb Raider, przybliżającego, spragnionym obecności swej muzy graczom kolejnej przygody cudownej Pani Archeolog - Pani Lary! ...O tak: w tym akurat przypadku entuzjazm jest równie ważny jak doświadczenia... - mam nadzieję.

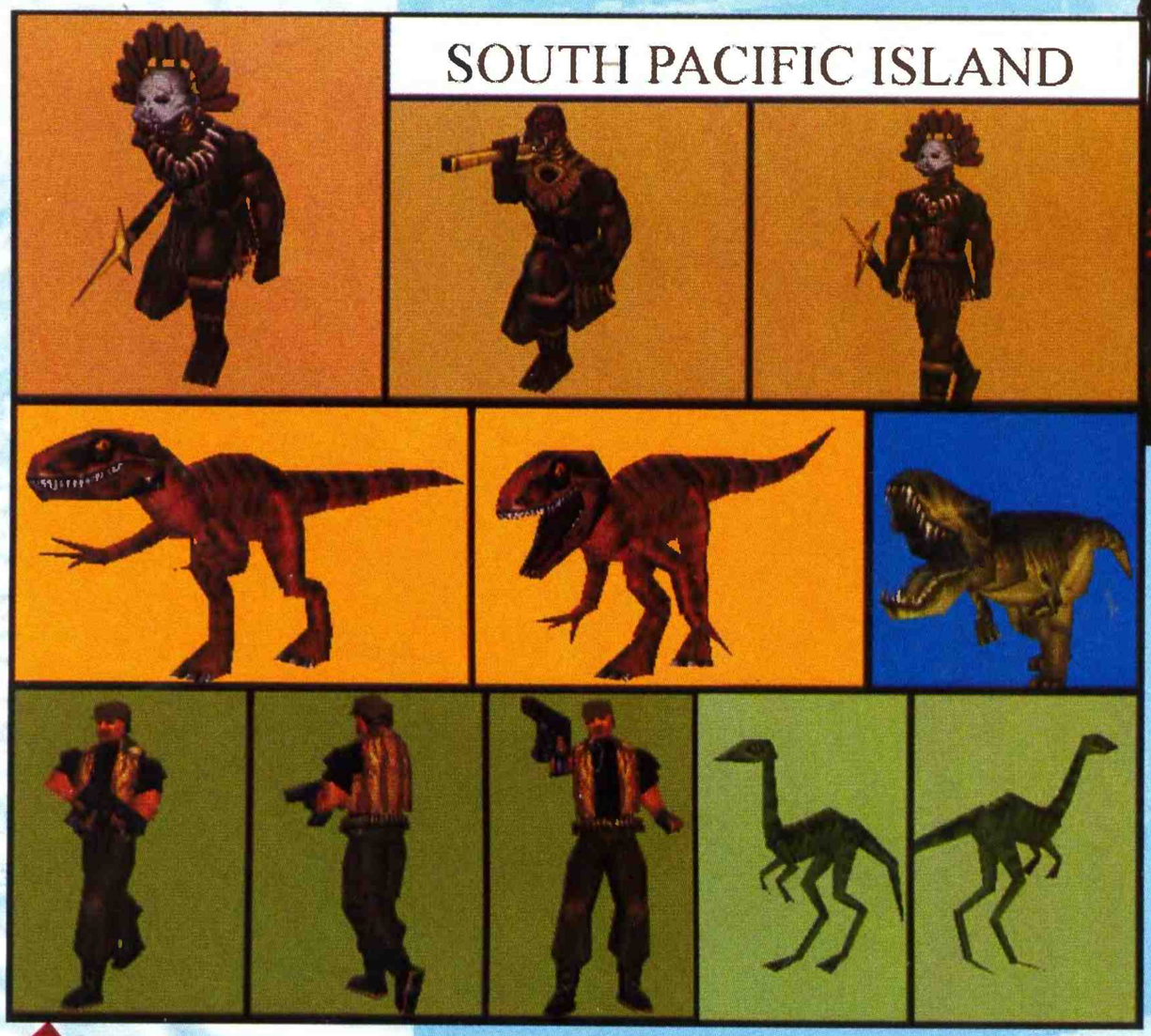


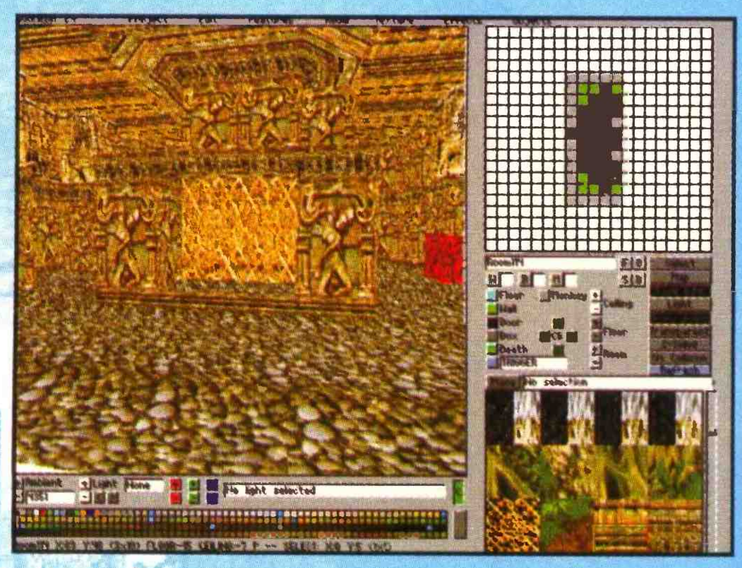
Ad rem, jednakże, ad rem! Zatem: faktem bezspornym jest to, że trzeci TR w naturalny niejako sposób musi zaistnieć - co jak co, ale decyzja panów (panów - grrr!) z Eidos i Core o zarzuceniu projektów z Larą w roli głównej odbiłaby się niewątpliwie bardzo negatywnie na kondycji psycho-fizycznej tak przedsiębiorstwa jak i tworzących je person (ogryźlibyśmy im nosy!) Tak więc - jest! Lara do potęgi trzeciej! Czyż to nie cudowna wiadomość?

Ogółem - tak, jak jednak mają się szczegóły, w których jakoby - jak wyczytałem niedawno - skrywa się jakość?

Zacznę może od historii, gdyż to właśnie ona, jako "tło" wydarzeń walnie wpływa, by nie napisać: warunkuje to, czym, w jaki sposób, gdzie i kiedy zachwycać nas będzie Lara. Otóż na skutek niezbyt istotnych obecnie kosmicznych perturbacji na Ziemi znalazło się coś obdarzone sporą mocą. Owo Coś to radioaktywny - w nie do końca typowy sposób - rdzeń meteorytu, który niegdyś pacnął w Arktykę. Bezpośrednim skutkiem uderzenia było oderwanie się skrawka zwartej płyty kontynentalnej i ukształtowanie wulkanicznej wysepki, która szybko - ze względu na ciepło ogniska wulkanu i specyficzne właściwości meteorytu - stała się bez mała rajem i - w trakcie postępującego zlodowacenia - jedyną arktyczną oazą życia. Pośrednim zaś... wplątanie w tę ponurą historię postaci boskiej Lary. Oto bowiem wiele stuleci później na wysepkę dziwnym trafem w trakcie swych niekończących się wędrówek po oceanach natknęli się... Polinezyjczycy. Oni również za dobry omen wzięli ciepło i niezwykłą aurę tego miejsca i zgodziwszy się w kwestii osiedlenia - wybudowali, potężne miasto. A dokładniej - wybudowali miasto wokół ołtarza, pod którym skrywał sie ów promieniotwórczy rdzeń. Całość, czyli i rdzeń i ołtarz zabezpieczyli zaś dziwacznym ustrojstwem, którego sednem były cztery odłamki magnetycznej substancji z jakiej złożony był sprawca wszystkiego - meteoryt. One to właśnie - w układzie rombu - utrzymywały radioatywny kamień, nie pozwalając mu wykorzystywać całej swej niszczycielskiej mocy. I pewnie można było by zakończyć tę opowieść, gdyby nie dwa odległe czasowo od siebie wydarzenia. Pierwsze: miasto na skutek erupcji wulkanu wewnątrz którego zostało zbudowane nagle opustoszało. Niemal (zaznaczam: niemal) całkowicie. Drugie - cztery okruchy meteoru znalazły się w rękach czterech marynarzy ze statku Darwina - The Beagle. I, jak to zwykle w takich historyjkach bywa - rozproszyły po świecie... Zresztą: musiały. Cóż innego, niż właśnie szukać i znajdować, miałaby robić Lara?

Nie czas to i miejsce, by opowiadać co też niemiłego przytrafiło się ich właścicielom (oprócz tego, że z racji nieustępliwie upływającego czasu już nie żyją - wyprawa Darwina datuje się na przełom lat dwudziestych i trzydziestych ubiegłego stulecia). Ważne jest jedynie to, że już w czasach nam najbliższych odkyto ponury grobowiec i ukryty w nim rdzeń i zorientowano się, iż posiada niesamowitą zdolność zmieniania i mnożenia genów odpowiedzialnych za wygląd żywych organizmów... I oczywiście w tym





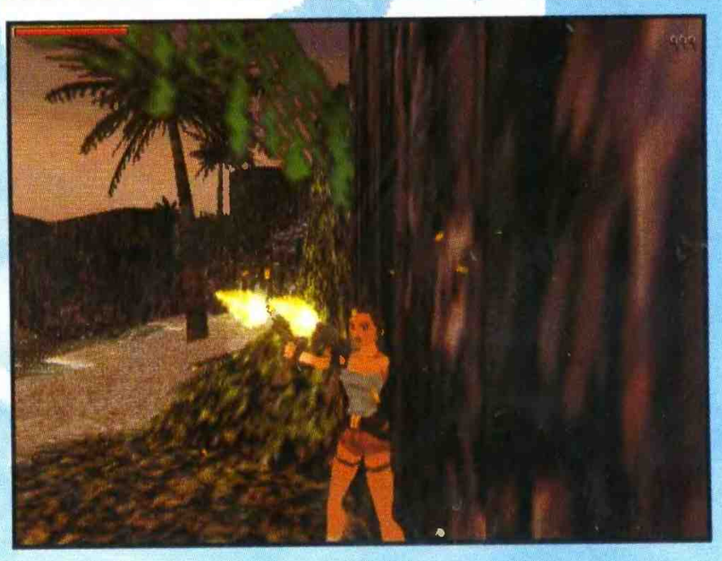
SPOJRZENIE

momencie groza winna jest chwycić za gardło: jeśli bowiem dostanie się on w ręce kogoś, kto niezbyt chce być Tym Dobrym...

W tym czasie nasza Dziewczynka z Pistoletami (no, nareszcie coś konkretnego o niej!) bawi gdzieś w Indiach. Dziwnym zbiegiem okoliczności jest na tropie jednego z Okruchów. Na swoje nieszczęście jednak nie zna jego prawdziwych właściwości, wierząc zaś, że lokalne przekonanie o niezwykłej mocy kamienia to jedynie historia wymyślona ku uciesze turystów. Naraża więc swą cudowną osobowość na śmiertelne (dla Jej ciała) niebezpieczeństwo!... Bez obaw jednak: nie jest sama - ma nas - graczy! Na kogóż zresztą innego może liczyć komputerowa w każdym calu kobieta?... To właśnie my pokierujemy jej nadzwyczajnym ciałem przez wszystkie pięć lokacji, w jakich przyszło jej zmagać się z pomysłowością twórców: we wspomnianych już Indiach, w Londynie, w Nevadzie (Obszar 51!), na przeuroczej (o tym za momencik!) wysepce na południowym Pacyfiku, wreszcie: na owym koszmarnym arktyczno-wulkanicznym spadku po upadłej łzie niebios... Wszędzie tam, a może i w kilku miejscach więcej - któż to może wiedzieć - Panienka Lareńka natykać się będzie na standardowych twardogłowych, którym jedynie ołów dozowany w odpowiednio wymierzonych porcjach może pomóc wyzwolić się ze złych nawyków. Co wydaje się ciekawe samo w sobie owi twardogłowi to przedstawiciele tak zwyczajnych (no, może nieco bardziej krwiożerczych) zwierzątek, ale i pozornie najzwyklejsi ludzie (ot, takie tam: SWAT, jacyś obłąkani naukowcy, sam Hannibal Lecto(e)r...) ale i istoty, których nawet po solidnej dawce środków psychotropowych nie można uznać za milusie. Choć - z drugiej strony - zależy co kto uznaje za miłe - znam osoby, które mnie uważają za osobę całkiem do rzeczy... He he - naiwni jak dzieci!

Ogólnie jednak - treść nie zapowiada istotnych innowacji. I... dobrze. Tomb Raider ma swój styl i "ulepszanie" na siłę mogłoby jedynie zaszkodzić... Zresztą - jedynie na poprawianiu wizualiów i audialiów, zdaje się, polega obecnie fach developerów gier - takie czasy, cóż począć, ech... No ale nie da się ukryć że Core w ulepszaniu (i poniekąd prostowaniu wypaczeń TR II...) jest równie boski jak stworzona przezeń heroina. Najoczywistszym z usprawnień jest dostosowanie możliwości graficznych gry do możliwości graficznych sprzętu. To już nie zwykłe "podczepienie" akceleratorów, tak jak to miało miejsce w "dwójce", to solidna, rzemieślnicza a momentami nawet robota! Jak bowiem inaczej jeśli nie dziełem sztuki nazwać unoszące się na skutek podmuchów liście, czy cudowne refleksy jakie rzucają odbijające się na powierzchni wody kolorowe światła?... Takich smaczków jest zresztą znacznie, znacznie więcej. Na układającym się miękko na ziemi śniegu pozostają ślady, "w niebiesiech" śmigają ptaszęta, Londyn prawidłowo pokryty jest gęstą mgłą... Techniczny żargon również mówi co nieco: zastosowanie efektów cząsteczkowych, nowego systemu kreowania otoczenia, opartych na 24-bitowej palecie tekstur, kolorowych, dynamicznych świateł, powierzchni półprzejrzystych i tak dalej w tym stylu - to wszystko ma sprawić, że Tomb Raider III stanie się czymś, na co czekali (uświadamiając to sobie bądź

trwając w błogiej nieświadomości) wszyscy larolubni gracze na świecie!



Ha, no właśnie - niemalże pominąłem najważniejsze. Przypomniał mi o tym-czymś ów niezbyt szczęśliwy neologizm "larolubni". Zmieniła się bowiem nie tylko otoczka, nie tylko tło, ale i niewątpliwie największa atrakcja Tomb Raider - perła wśród bohaterów i - erek gier - Pani Croft. Przede wszystkim "znormalniała" i "znormalizowała się" jakby nieco - na powrót wygląda jak, no, kobieta, nie zaś jak chodząca reklama możliwości chirurgii plastycznej. Ale o czym ja piszę - przecież i tak najistotniejsze jest wnętrze człowieka... I w tym wypadku Lara udowadnia wszelkim malkontentom (odgryźć im nosy!), że - naprawdę żyje! Oto bowiem od czasu, gdyśmy pożegnali ją z bólem serca (to ten sztylet...) w TR II nauczyła się wielu nowych zachowań i ruchów! Ona potrafi już teraz strafe'ować gdy pływa, odbijać się w trakcie skoku od, przykładowo, ścian, kucać i czołgać się, chwytać w trakcie skoków za liny i tak dalej, że tak powiem. A gdy wspomnieć jeszcze, że od teraz naciśnięcie klamki zamkniętych drzwi, to będzie... właśnie naciśnięcie klamki, a nie słowny komentarz, to... Ech, znowuż się rozczuliłem: moja mała mądra Lara...

Ech życie, życie... Spoglądam sobie jak przez cały czas zresztą na zdjęcie najcudowniejszej spośród komputerowych etatowych bohaterów i zastanawiam się: co też Ona w sobie ma... Czy to ten przeuroczy warkocz, owo głębokie, lecz po troszę żartobliwe spojrzenie orzechowych oczu, niezwykle kształtny niewielki nosek, uśmiech przy którym topnieją lodowce...? Sam nie wiem. To chyba wszystko razem. Cóż za potencjał! Doprawdy - niemożliwe wydaje się, by Core - dysponując tym, czym (i KIM!) dysponuje mógł nie odnieść kolejnego komercyjnego sukcesu. Czego - w sumie - i Wam, i im, i sobie życzę.

Barabasz

Producent: Core Design / Eidos
Dystrybitor: Mirage Media
www.eidos.com

Dopiero co opisujemy Conflict: Freespace, a Interplay już zapowiedział pierwszy do niego dodatek: Conflict: FreeSpace - Silent Threat. Wniesie on przede wszystkim czterdzieści zupełnie nowych misji (z których część stworzą sami gracze - jest to możliwe dzięki konkursowi ogłoszonemu na www.interplay.com), cztery nowe statki oraz dodatkowe bronie. Cóż, pozostaje tylko czekać... na polską premierą!

Dźwięk na pececie ostro zmierza w kierunku czterech i więcej głośników, ale nie wszyscy producenci podążają tym tropem. BSG Labs zamierza wprowadzić do sprzedaży system nagłaśniający wbudowany w... fotel! Specjalna jego budowa zapewnia ponoć niezapomniane wrażenia, tyle tylko że po pierwsze ceny tego cuda zaczynają się od trzystu zielonych, a po drugie na razie o eksporcie nikt nie wspominał. A, byłbym zapomniał - całe ustrojstwo działa nie tylko z pecetem, ale i z dowolnym innym systemem audio.

Najlepszy obecnie cywilny symulator lotniczy - Flight Unlimited II - odejdzie, w dającej się przewidzieć przyszłości na zasłużony odpoczynek. Looking Glass Studios zapowiedziało ostatnio, że na MicroWINGS Flight Simulation Conference (konferencja odnośnie symulatorów lotu??? do czego to doszło...) odbywającym się pod koniec września przedstawi pierwsze informacje o swym nowym dziecku, będącym na razie w stanie przedporodowym. Oczekiwać można, jak dowiedzieliśmy się z dość pewnego źródła już teraz, jeszcze lepszej grafiki, pięciu nowych samolotów (łącznie z korporacyjnym odrzutowcem - po raz pierwszy w serii), przenosin w pobliże Seattle, zupełnie nowego systemu pogodowego (podobno bardziej realistycznego) oraz większej liczby szczegółów na ziemi (a pogłoski wspominają o pojedynczych samochodach i małych motorówkach!). Brzmi nieźle, ciekawe co z tego zdementują w czasie konferencji?

Pamiętacie jeszcze może grę Westwoodu o wdzięcznym tytule Command & Conquer? Taki swego czasu niezwykle popularny RTS? Z alternatywną historią i całkiem miłymi wstawkami filmowymi? Otóż ma on wszelkie zadatki na stanie się pełnometrażowym filmem kinowym! Ha, zmagania GDI i NODu przeniosą się zatem w zupełnie nowy wymiar - szkoda tylko, że nie będzie się miało na nie wpływu.

Ledwo najlepszym rozwiązaniem w grafice 3D wydawał się VooDoo 2, a już na rynku pojawiają się karty oparte na chipie RivaTNT. Teoretycznie (według specyfikacji) bije on na głowę nawet podwójne VooDoo 2, zapewniając przy tym zapierający dech w piersiach dwudziestoczterobitowy kolor, złącze AGP, świetną akceleracje 2D, rozdzielczości do 1920x1200 oraz zgodność z DirectX i OpenGL. Jak tylko jeden taki egzemplarz wpadnie w nasze ręce, na pewno nie omieszkamy go przetestować.

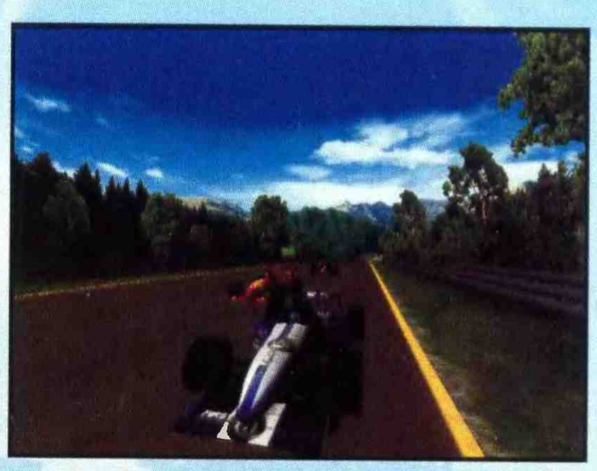
NOWOŚCI - FIRST LOOK - NEWSY - PIERWSZE

N.I.C.E.2

DEMO NA CD
Wrzesień '98

Wyścigi samochodowe dzięki nowym technologiom, a przede wszystkim chipom Voodoo i skomplikowanym algorytmom AI stają się prawdziwym widowiskiem wizualnym i wreszcie zaczynają naprawdę zbliżać się do symulacji, a nie jedynie ubogiej próbie oddania warunków jazdy, jak to był niegdyś. Są gry dobre i mniej udane w tej kategorii. Stosunkowo najsłabsza symulacją okazał się Motorhead (chociaż znakomity graficznie), niekwestionowanym królem jest natomiast dzieło Electronic Arts, czyli seria Need for Speed (jest już NFS 3). Na rynku pojawiła również bardzo mocna pozycja, sequel udanej gry: N.I.C.E.2 niemieckiej firmy Magic Bytes. N.I.C.E.2 i to właśnie z tą grą miałem przyjemność się zderzyć.

Zacznijmy od grafiki. Modele są na prawdę doskonałe. Gra pozwala na wybór z ponad 20 samochodów (m.in. McLaren F1, Dodge Viper, Ferrari F50, AC Cobra, Jaguar E-Type, Porsche 911, Mercedes 300SL ('54), BMW 850 CSI, Lamborghini Diabolo, Mercedes 600SL, Trabant 601S, "James Bond" Aston Martin DB5), z których każdy jest prawdziwym arcydziełem grafiki 3D (każdy z wozów ma własną charakterystykę - hamowania, przyspieszeń, maksymalnej szybkości itp.) Gładkie tekstury, cienie, wiernie oddana stylistyka. Bardzo dokładnie odwzorowane, z perfekcyjnie dobranymi teksturami - stanowi jeden z najmocniejszych punktów gry. W N.I.C.E.2. pomyślano nawet o takich szczegółach, jak koła wozów, gdzie dokładnie odwzorowano firmowe felgi. Półprzezroczyste szyby ukazują wnętrze aut, łącznie z kierowcą. Same samochody ulegają prawdziwym "uszkodzeniom": zdziera się lakier, wyginają spojlery, światła ulegają rozbiciu, a samochody znaczone są głębokimi wgięciami (podobnie jak w Carmageddon). Wpływa to także na sprawność samochodu - gdy spotka go seria kolizji, która zdeformuje jego pierwotną formę -samochód zaczyna rzęzić i wyraźnie zwalnia. Koniec ery samochodów, wyglądających jakby wyjechały prosto z fabryki, mimo dwukrotnego dachowania, czterokrotnej czołówce, serii aksli połączonych z beczką Giera charakteryzuje się również niesamowitą płynnością i dynamiką. Efekt wizualny daje wrażenie ogromnej płynności i szybkości. W N.I.C.E. 2 zobaczycie różnorodne efekty specjalne, m.in. rewelacyjne efekty świetlne (np. efekty soczewki, oślepienia, itp.)



Wyścigi rozgrywają się na całym świecie (m.in. Austria, Arizona, Niemcy, Hawaje, Korsyka, Australia), przy czym każdorazowo dobrze oddano klimat i koloryt danej lokacji, np. jadąc przez Australię będzie trzeba pokonać busz, pustynię, szeroką, nowoczesną drogę zamieniającą się w pewnej chwili w bezdroże, las i miasto... Można spotkać także bardzo specyficzne, ogólnie znane fragmenty krajobrazu - tak jak Wielki Kanion w Arizonie czy Piramidy w Egipcie. Rodzaj terenu, po którym się jedzie ma bardzo duże znaczenie nie tylko na charakterystykę jazdy, ale także na efekty wizualne - dymy, kamienie, piasek i żwir wyszarpywany spod kół, pogodę - w postaci padającego deszczu, śniegu czy unoszącej się mgły. Istnieje możliwość zmiany charakterystyk tras - dodając np. jazdę w nocy - ogólna liczba możliwości dostępnych tras wraz z opcjami oscyluje około 200.

Dźwięki i muzyka jest bardzo dobrze dobrana do charakteru gry. Prawda o tym, że każdy silnik pracuje nieco inaczej - znalazła wreszcie swoje urzeczywistnienie w N.I.C.E.2. Równie niesamowita jest muzyka bębniąca w tle, fanom ostrych brzmień w stylu techno na pewno się spodoba. Już niedługo relacja ze zderzenia z pełną wersją gry, na razie musimy obejść się smakiem... to jest demo, pozostaje mi więc życzyć... Have a N.I.C.E day...

Zonoid

producent: Magic Bytes
dystrybutor: Magic Bytes
www.magicbytes.com

Najlepsza Gazeta

Przez pewien czas brak było w zasobach internetu strony poświeconej wyłącznie polskim gazetom o grach komputerowych. Celem stworzenia "GOMP'a - strony Gier Opisywanych w Magazynach Polskich" było właśnie zapełnienie tej luki. Pod adresem **http://www.gry.com.pl/gomp/** znajdziecie: informacje o wszystkich czasopismach dostępnych na rynku, spis gier w nich opisywanych, giełdę wszystkiego co wiąże się z grami komputerowymi, masę linków oraz forum dyskusyjne, w którym można zamieścić własne opinie na temat polskich czasopism. Obecnie również prowadzone jest głosowanie na "NAJLEPSZĄ POLSKĄ GAZETĘ O GRACH KOMPUTEROWYCH". Wystarczy tylko podać kilka danych osobowych i własną ocenę dla każdego z czasopism. Więc jeśli posiadasz dostęp do sieci zajrzyj do GOMP'a i zagłosuj... oczywiście na 10 :-)

CD Projekt przygotował specjalną edycję gier po rewelacyjnie niskich cechach (około 1/5 ceny). Na razie w Strefie Niskich Cen znajdują się trzy pozycje: Nowy Teenagent, Katharsis oraz Destruction Derby 2.

Nowy Teenagent

to klasyczna przygodówka, zbliżona nieco do Wacków. Dwóch facetów w nasuniętych na oczach kapeluszach porywa bezceremonialnie głównego bohatera sprzed akademika... Ponad godzina digitalizowanej mowy całkowicie po polsku, znacznie poprawiona w stosunku do starszej wersji grafika, ponad 40 minut ścieżki dźwiękowej nagranej w formie audio za naprawdę niewielkie pieniądze (14.90 gr) może skusić. Ponadto na płycie znajduje się również 15 minutowy, filmowy wywiad z Adrianem Chmielarzem, szefem firmy Metropolis oraz piosenka "TeenRap" napisana specjalnie przez zespół daBong.

Katharsis

jest gierą z polskiej kuźni gier: Metropolis. Jest to futurystyczna , kosmiczna strzelanina oprawiona w cała masę efektów świetlno-wizualanych, a nawet... uwaga! – fabułę! Ziemia zostaje nagle i niespodziewanie zaatakowana przez Obcych... którzy okazują się być potomkami osadników wysłanych kilka wieków wcześniej w kosmiczną podróż. W każdym bądź razie, ziemianie konstruują potężną bombę mającą unicestwić centrum dowodzenia wrogów. Czy im się to uda zależy od załogi "Orła " i jego dowódcy, czyli Ciebie! Giera obraca się w klimatach Xenon 2, Raptor, itp. Nawet teraz powala niezwykle widowiskowymi efektami wybuchów i świetną kontrola światła. Cieniowanie Gorauda, Phonga, 30 klatek/s w wysokiej rozdzielczości i oczywiście pełne 3D. W świecie kosmicznych strzelanek nie można chcieć więcej!

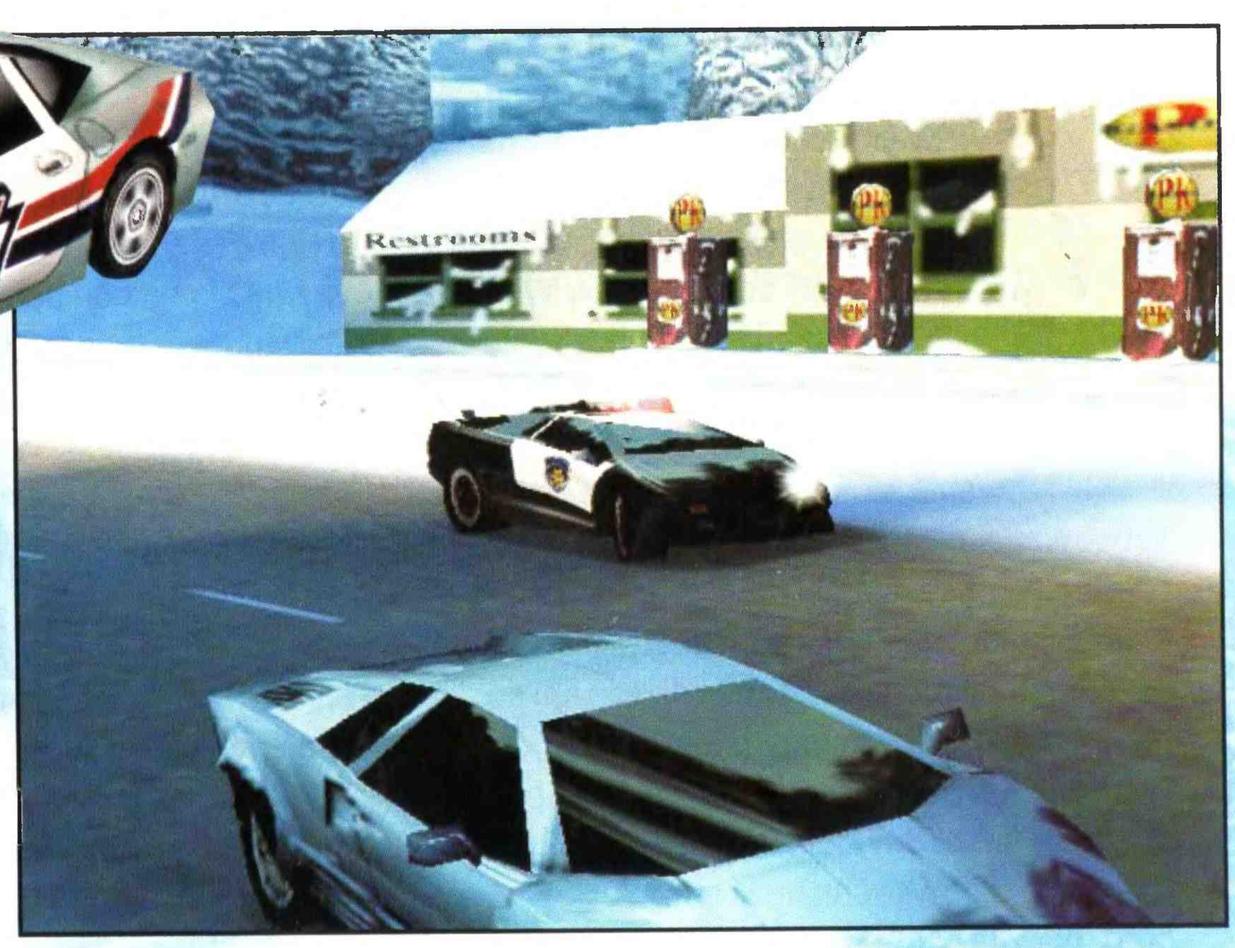
Destruction Derby 2

czyli całkowicie zakręcone wyścigi samochodowe, na które składa się między innymi siedem niesamowitych torów, cztery stadiony zniszczenia, realistyczne uszkodzenia oraz bardzo przyzwoita grafika. W przeciwieństwie do gier "poprawnych politycznie", tutaj nie zawsze wygrywa najszybszy - wprawdzie kolejność przekraczania mety ma znaczenie, ale za zezłomowanie przeciwników na pewno ukarani nie zostaniemy, a na stadionach jest to zresztą jedyny sposób na stanięcie na podium.

SPOJRZENIE

Need for Speed 3

DEMO NA CD
Wrzesień '98



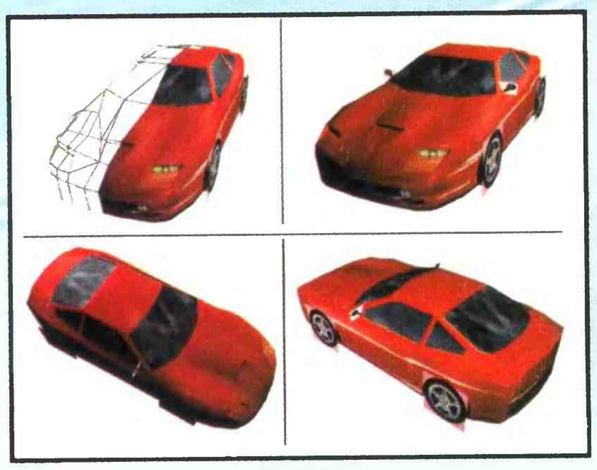
Szybkie samochody, ładne... widoki, muzyka na fula - czyż może być coś milszego? Prócz jeszcze szybszych samochodów, ładniejszych widoków, nie tylko zresztą krajobrazowych i głośniejszej muzyki??? Wyjącej miło syreny, kolorowych świateł??? Zupełnie jak w klubie... Tylko skąd tu się wzięła syrena i koguty!??? S**t, czym oni jeżdżą??? Nie po to płacę podatki, by się Diablo rozbijali!!! No dobra, może nie płacę, ale nie zmienia to faktu, że rozłożenie w poprzek drogi kolczatki jest już nie fair!!! Moja nowa bryka!!! Już trzecia w tym tygodniu!!! Co ja starym powiem...

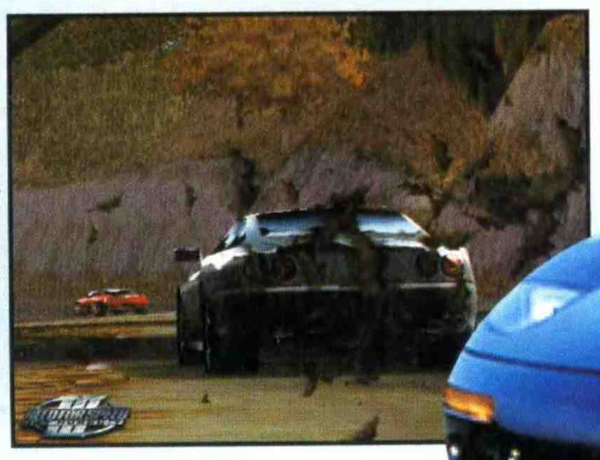
Spoko, spoko, to tylko symulacja. Proszę się odprężyć, nie gryźć kierownicy, bo ekologiczna skóra zdrowa nie jest i przestać się na siostrę gapić! W pana wypadku nadmiar wrażeń może już tylko zaszkodzić! No mówiłem, nie obgryzać!!! Siostro - elektrowstrząsy!!! Co z tego, że przytomny, może po tym przytomność straci i przestanie nam gabinet demolować!!!
Może nie dla wszystkich, ale dla prawdziwych twardzieli Need For Speed 3 będzie tym, co tygrysy lubią najbardziej. Osiem zabójczych tras, najszybsze wózki świata, jeżdżący na nie gorszym sprzęcie stróże prawa - oj, będzie się działo, oj będzie. Zwłaszcza przy normalnym ruchu... Będzie płacz niewiniątek, zmoczone fotele, nadmiar pracy na złomowisku. A co dopiero, przy posiłkowaniu się żywymi przeciwnikami! Jeśli, prócz kulturalnego ścigania, będzie można wcielić się w nieugiętych stróżów prawa? I samemu bezlitośnie ścigać, kolczatki rozkładać??? Niby taka mała rzecz, a ile radości wlepiać kumplowi mandat za zbyt szybką jazdę, samemu wyciskając ostatnie konie spod maski!
Gdzieś tu obok pałęta się wprawdzie N.I.C.E. 2 kuszący dodatkowymi broniami, jakimiś egzotycznymi samochodami (no postawcie Trabiego obok Diablo - co wolicie? Tylko nie sugerujcie się jakimiś tam sentymentami, bo równie dobrze wybierzecie hulajnogę czy chodzik!), czy super szybką grafiką. Ale to tylko mamienie - w NFS3 grafika jest w końcu wystarczająco szybka nawet na P200MMX, a wygląda - ech, szkoda gadać, zobaczcie screeny! Latające liście, naturalne światła w nocy, opady, rozchlapujące się na boki błocko - a podobno ma być tego znacznie więcej! I gdzie ty się milutki pchasz, gdzie?

No ale spokojnie, spokojnie, w końcu w obydwu przypadkach światło dzienne ujrzały tylko wersje demo. Wprawdzie na gorsze nic się już raczej nie zmieni, ale na lepsze i owszem. I chociaż powszechnie wiadomo, że znacznie większy potencjał ma Electronic Arts, co teoretycznie lepiej rokuje Need For Speedowi, to i tego drugiego na straty bym nie spisywał, a nóż mile zaskoczy? Choć szansa takiego na przykład uderzenia przez meteoryt, zbyt wielka nie jest...

Długouchy

producent: Electronic Arts
dystrybutor: IPS Computer Group
www.ea.com





PII kontra Celeron

Intel PII-266 MMX & Intel Celeron 300

Komputery to dziwne urządzenia. Niby się nie psują, pracować mogą latami i to non-stop. Mimo tego, każdy stara się je wymieniać jak najczęściej, gdyż po roku, góra półtora, choćby nawet najbardziej oszczędzana maszyna nadaje się już tylko do wymiany. Wiecie o czym mówię? O gierkach, które przypominają swą szybkością partię szachów, nowych programach, które działają jakby od niechcenia, słowem o coraz bardziej uciążliwej codziennej pracy i rozrywce, zbliżającej się szybkimi krokami do katorgi.

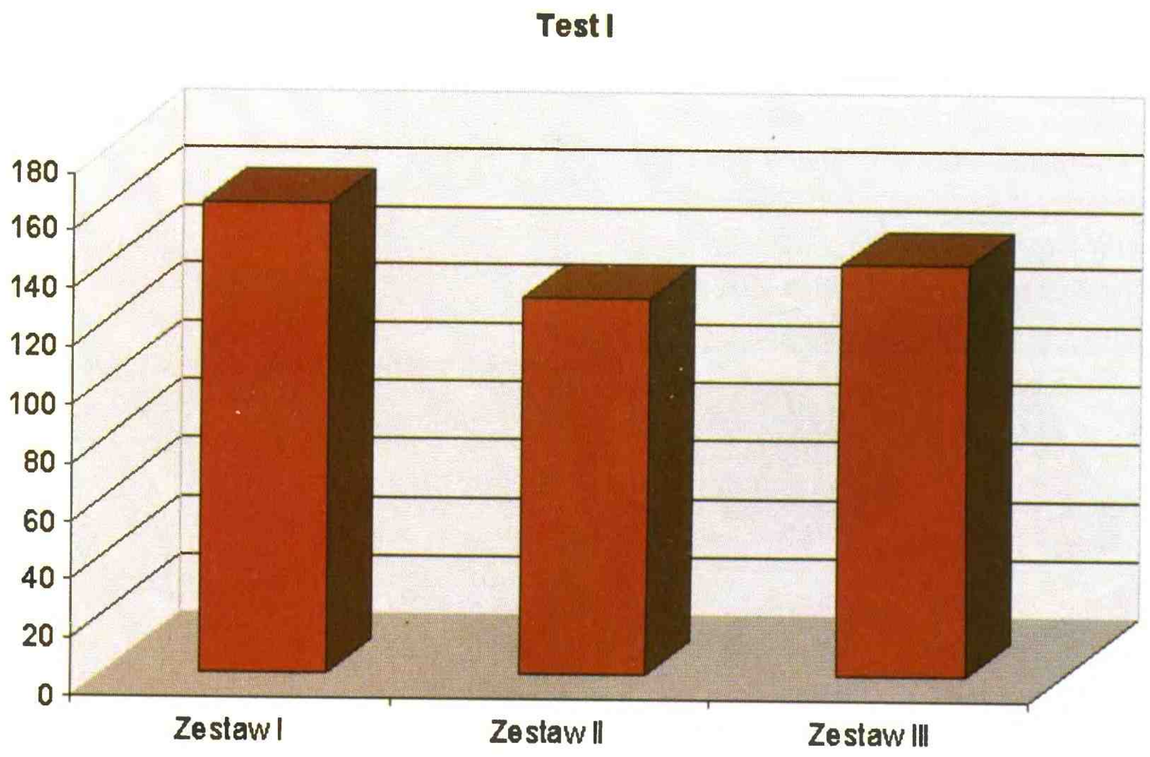
większości wypadków wystarczy wymienić procesor i ewentualnie płytę główną, by "staruszek" odzyskał dawny wigor. Czasami nie obejdzie się bez dodatkowego odświeżenia pamięci (czy to tej miękkiej, do zażywania w kostkach, czy też twardej, serwowanej na talerzach), ale w końcu nie generalny upgrade jest celem tego artykułu. Mieliśmy bowiem możliwość bojowego przetestowania dwóch zawodników, i choć należą oni do jednego teamu, to dzięki innym metodom treningowym ich możliwości nieco się różnią. W planach mieliśmy także zawodnika numer trzy, prezentującego najnowsze techniki firmy AMD, ale niestety nie zdążył on na czas dojechać - postaramy się wrócić do niego w najbliższym czasie, gdy tylko odpocznie po trudach podróży.

Ring tworzył komputer oparty o płytę główną Abit z chipsetem LX, kartą graficzną Parmedia 2 AGP i akceleratorem Diamond Monster 2. Uzupełnienie stanowił dysk twardy Seagate, karta dźwiękowa Sound Blaster AWE64 VE i monitor - te komponenty, które mają bezpośredni wpływ na szybkość zostały wyszczególnione na końcu artykułu.

Zadanie stojące przed obydwoma zawodnikami było bardzo proste. Ze względu na domniemane zastosowania (gry, gry i jeszcze raz gry) wybraliśmy dwie z nich jako przedstawicieli reszty (Quake 2 i Forsaken), na których to puszczone zostały standardowe dla nich testy szybkości. W przypadku Quake'a była to mapa demo1.dm2 , a Forsakena demo nr 1 - wyniki, to liczba wyświetlanych w czasie jednej sekundy klatek obrazu, oznaczona symbolem FPS. Upartość naszych DTP'owców, domagających się szybszego sprzętu zmusiła nas do przeprowadzenia testu dodatkowego - w Adobe Photoshop 5.0. Polegał on na przekształcaniu obrazka, który dodatkowo mierzy wydajność w programach graficznych, dających jakieś wyobrażenie o różnicach w tym obszarze zastosowań.

Wyniki przedstawione zostały na wykresach, można się na własne oczy przekonać o różnicach, choć parę słów komentarza z naszej strony także się wam należy. Zaczniemy od testu ostatniego, szumnie zwanego graficznym.

Cóż, wynik niezbyt dla Celerona budujący, nie ma co. Prawie dwukrotnie dłuższy czas wykonywania, mimo szybszego zegara, niewiele się zmniejszył nawet po dodatkowym podkręceniu do 338 MHz. Powód jest jednak bardzo prosty - za wszystko odpowiada brak cache drugiego poziomu, wbudowanego na stałe do wnętrza cartridge'a PII, a z Celerona, w ramach redukcji kosztów, całkowicie usuniętego. Nawet szybka pamięć SDRAM niewiele pomaga, bo dostęp do niej odbywa się i tak z częstotliwością cztery i pół raza mniejszą niż pracuje sam procesor! To dlaczego tylko dwa razy wolniej? Bo cache w Pentium II pracuje tylko z połową częstotliwości samego procesora...

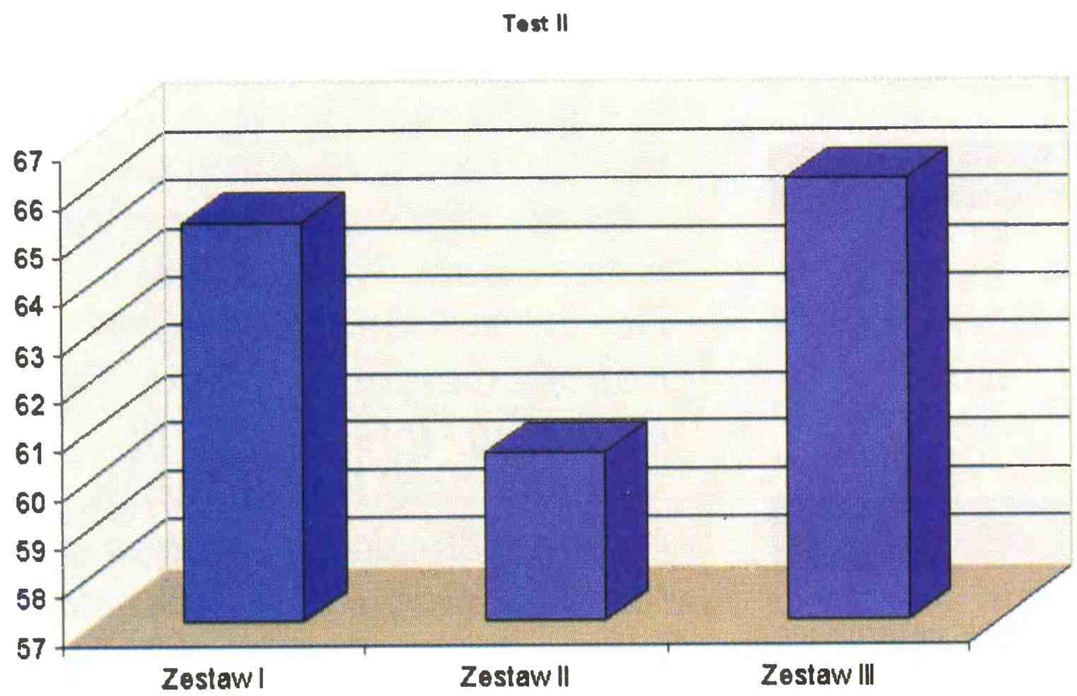


Wynik taki nie powinien jednak stawiać Celerona na straconej pozycji - w końcu jeśli ktoś zajmuje się zawodowo grafiką, to nie będzie żałował pieniędzy na sprzęt, a zresztą nawet tutaj różnica w kosztach jest większa niż różnica w szybkości, co oznacza, że nawet w przypadku programów graficznych i biurowych Celeron osiąga lepszy współczynnik możliwości/cena.

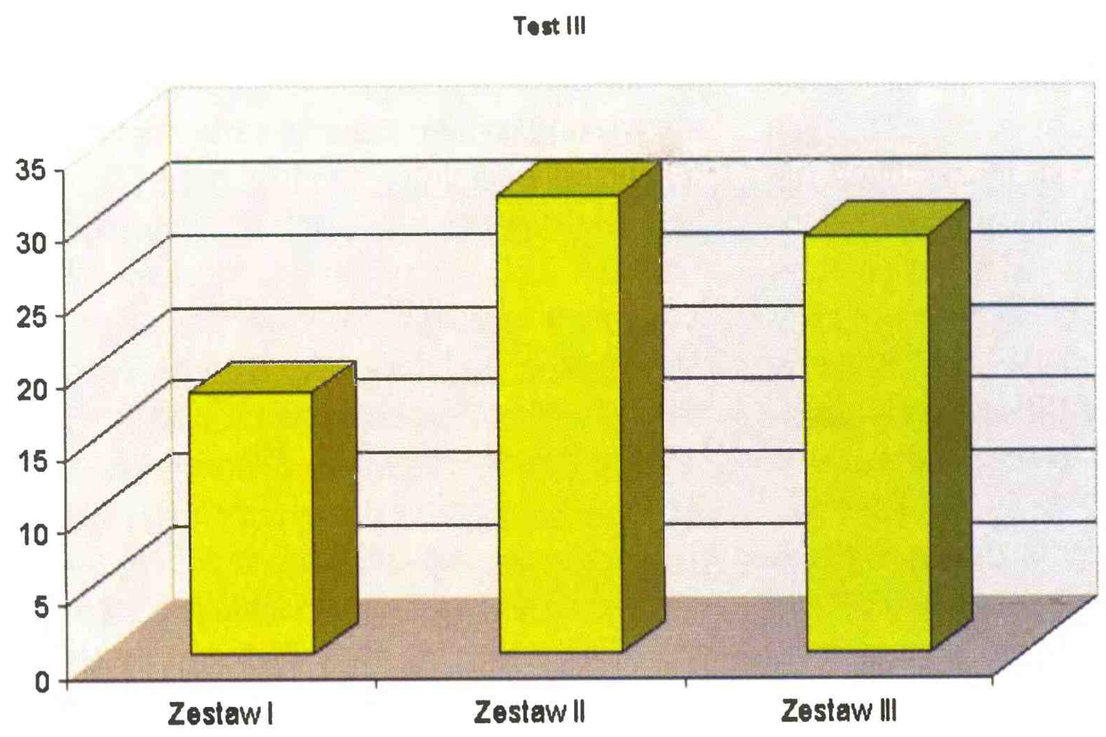
Jednak to nie biuro jest miejscem, gdzie wychodzą wszystkie zalety najnowszego pomysłu Intela. Jak nietrudno się domyśleć są nimi gry. Popatrzcie na wyniki w Quake'u 2. Nieco tylko podkręcony Celeron wygrywa z PII! A przy dobrej płycie opartej na chipsecie BX da się go (choć niestety nie wszystkie egzemplarze...) podkręcić do 448 MHz, przy której to powinien zostawić w tyle nawet PII hulające na 400MHz i kosztujące prawdziwy majątek!!! Cały czas mówimy oczywiście o kawałku krzemu kosztującym w granicach czerystu złotych... Fakt, że dobra płyta na BXie kosztuje kolejne siedemset złotych, ale to i tak przynajmniej trzykrotnie taniej, niż sam PII 400! Czy są jeszcze jakieś pytania, może wątpliwości?

Jeśli nie, to pozwolę sobie dodać parę słów o różnicach w wynikach między Forsakenem a Quake'm 2 - bo o ile w tym pierwszym teście, szyb-

szy jest PII, to w drugim nieco tylko podkręcony Celeron. Skąd różnica? Na sto procent to chyba nikt nie wie, ale w miarę dobre wytłumaczenie znaleźć nietrudno. Chodzi mianowicie o ilość operacji wykonywanych przez koprocesor matematyczny zwany również jednostką zmiennoprzecinkową. Co to ma do rzeczy? Całkiem sporo, bowiem większość instrukcji stałoprzecinkowych, łącznie z tymi ochrzczonymi dumnym skrótem MMX, wykonuje się albo w jednym cyklu zegarowym, albo minimalnie dłużej. Załóżmy jednak, że jedna instrukcja przypada na dwa takty. Oznacza to, że z pamięci trzeba je ściągać w tempie odpowiadającym połowie częstotliwości zegara - a to jest jak wiemy niemożliwe, bo w wypadku Celerona jest ona cztery i pół raza wolniejsza od procesora, który musi sobie przez połowę czasu odpoczywać. W przypadku PII postojów jest znacznie mniej (przy naszych założeniach), gdyż część danych pobiera on z pamięci cache, która pracuje dwa razy szybciej - występują one tylko wtedy, gdy dane trzeba pobrać bezpośrednio z pamięci głównej.



Powyższe dywagacje znajdują stuprocentowe potwierdzenie w przypadku biura - w przypadku gier sytuacja jest trochę inna właśnie ze względu na koprocesor. Swoją robotę odbębnia on bowiem wolniej od pozostałych części procesora, co oznacza, że brak cache nie jest już tak dokuczliwy. Pod warunkiem, że gra jest w 3D i całość operacji wykonuje na koprocesorze... Bo w zwykłym 2D Celeron sprawować się będzie niewiele lepiej niż w aplikacjach biurowych... A jak to się ma do różnic między Forsakenem a Quakem? Porównajcie złożoność scen, będziecie wiedzieli. Mała podpowiedź - ile z efektów trójwymiarowości jest w tym pierwszym zasługą odpowiednich tekstur, a w tym drugim pełnokrwistym 3D? A jak to rokuje takiemu na przykład Unrealowi, którego niestety nie byliśmy w stanie przetestować? I to na sprzęcie w cenie P233MMX? Ech, ktoś w końcu o graczach pomyślał... O swoich przychodach również, ale kto obecnie zrobi coś za darmo???



Konkluzja jest więc jedna - jeśli gotówką nie śmierdzicie, na PII 400 was nie stać, to Celeron jest obecnie wyjściem najlepszym, aczkolwiek pod jednym, bardzo istotnym warunkiem - nie dajcie sobie do niego wcisnąć płyty z chipsetem EX, wprawdzie teoretycznie specjalnie dla niego przystosowanym, ale praktycznie oznaczającym, że z jakiegokolwiek podkręcania nici. Z tego właśnie powodu najlepiej fundnąć sobie dobrą płytę na BXie (polecam Abita, ze względu na możliwość ustawienia częstotliwości magistrali nawet na 133MHz, co w praktyce oznacza, że pamięć działa nam z szybkością cache'u w PII... jedyny minus to konieczność kupienia na prawdę dobrych pamięci SDRAM, które takie taktowanie zniosą), a przy okazji jeszcze porządny wiatraczek, bo ten w boxowanym Celeronie najlepszy nie jest. I jeśli mamy tą odrobinę szczęścia, to otrzymamy komputer hulający na 450MHz, kumplom szczeny opadną, a my będziemy mieli spokój na następny rok, albo i dłużej...

Johny Złota Rączka

Zestaw 1: PII - 266, płyta główna Abit AH6 (chipset LX), 96 MB SGRAM 10 ns, karta graficzna 3D Labs Permedia 2 (8 MB SGRAM, AGP), VooDoo2 8 MB RAM firmy Diamond, HDD 2.5 GB Seagate Ultra DMA/33, CD-ROM 24 x SPEED firmy Creative Labs, Windows 95 OEM v.2.1

Zestaw 2: Celeron 300, płyta główna Abit AH6 (chipset LX), 96 MB SGRAM 10 ns, karta graficzna 3D Labs Permedia 2 (8 MB SGRAM, AGP), VooDoo2 8MB RAM firmy Diamond, HDD 2.5 GB Seagate Ultra DMA/33, CD-ROM 24 x SPEED firmy Creative Labs, Windows 95 OEM v.2.1

Zestaw 3: Ten sam Celeron 300 co powyżej, ale podkręcony na 338 MHz (4,5 x 75 MHz), płyta główna Abit AH6 (chipset LX), 96 MB SGRAM 10 ns, karta graficzna 3D Labs Permedia 2 (8MB SGRAM, AGP), VooDoo2 8 MB RAM firmy Diamond, HDD 2.5 GB Seagate Ultra DMA/33, CD-ROM 24xSPEED firmy Creative Labs, Windows 95 OEM v.2.1

Ceny:
Intel PentuimII 266MHz - 769.00 zł
Intel Celeron 300MHz - 559.00 zł

Za pomoc w przeprowadzeniu testów dziękujemy:
Andrzejowi Sobczakowi.

Sprzęt do testów udostępniła firma:

COMPUTER
Wrocław, ul Włodkowica 1
tel./fax (071) 723875

za co serdecznie dziękujemy.

A3D - odkrywanie dźwięku

Pine Sound Card PT2628

Kart muzycznych na rynku nie brakuje, a co gorsza różnice między nimi są dla przeciętnego komputerowca nie mającego ambicji audiofilskich czy kompozytorskich właściwie symboliczne. Bo co z tego, że na pudełkach widać symbole w stylu 3D Sound, MIDI, DirectX, 16 bit, skoro tak na prawdę widnieją one praktycznie na każdym z nich? Większe zainteresowanie wzbudza jedynie PCI, bo choć pudełek z tym napisem jest trochę, to w większości, w środku siedzą karty graficzne, a nie dźwiękowe.

Przez długi okres czasu komputer marki PeCet piszczał tylko jednym głosikiem przez PC Speakera - w końcu po co urzędnikom muzyka? Później, dzięki AdLibom, jednym z pierwszych szerzej znanych kart muzycznych, nauczył się popiskiwać bardziej melodycznie i to w dodatku paroma głosami na raz. Jeszcze później, dzięki Sound Blasterom, nastała era samplowanych odgłosów oraz pierwszych efektów stereo. Potem przyszedł szał MIDI i na rynku zaistniała firma Gravis. Przez cały ten czas następował powolny postęp: karty oferowały więcej kanałów, lepszą jakość generowanej muzyki, sampling i odtwarzanie naturalnych odgłosów z ośmio a później szesnastobitową rozdzielczością i częstotliwością oferowaną przez odtwarzacze CD. Od pewnego czasu panował jednak zastój. Poszczególne rozwiązania różniły się tylko poziomem szumów mającym przy jakości multimedialnych głośniczków znaczenie raczej trzeciorzędne oraz jakością odtwarzania MIDI, które to w dobie ścieżek audio, programowej emulacji, również dla typowego gracza znaczyło coraz mniej. Wydawało się, że niewiele można już w tej materii zmienić - aż tu jak nie wyjedzie Aureal ze swoim dźwiękiem 3D!

Niby fakt, że taki Sound Blaster AWE miał swojego QSounda, a Monster Sound firmy Diamond wspomagał Direct Sound 3D, ale były to po pierwsze karty dość kosztowne, po drugie QSound symulował tylko dźwięki z przedniej półsfery, a po trzecie gier korzystających z Sound3D raczej brakuje. Na szczęście historia.

Przede wszystkim dzięki temu, że karty oparte na chipie Aureal Vortex wypuściło na rynek paru niezależnych producentów, co automatycznie oznacza niższe ceny i w miarę dobre nasycenie. Po drugie, ten 3D Sound działa. Powtórzę to jeszcze raz: on DZIAŁA!!! Unreal na słuchawkach oczarowuje już nie tylko przepiękną przestrzenną grafiką ale i równie przestrzennym dźwiękiem. No i po trzecie - dzięki jakości i sprawnemu marketingowi udało się przekonać do tego systemu producentów gier. Lista większości gier, które na kartach z tym chipsetem przeżywają drugą młodość gdzieś tu się w pobliżu znajduje - co ciekawe jest tam całkiem sporo "staroci". Cóż, nowinki techniczne docierają do nas z pewnym opóźnieniem, na szczęście część gier zawierała, w chwili wejścia na rynek, support A3D na zapas. No dobra, ale co to tak praktycznie daje? Wiele... Przede wszystkim słychać gościa skradającego się nie tylko z prawej czy lewej, ale także z dołu czy z góry, z przodu czy z tyłu - co to oznacza w pojedynkach przy słabym świetle czy wręcz jego braku (vide Unreal i Dark Match) pisać nie trzeba... Poza tym A3D zapewnia jeszcze takie efekty, jak słabnięcie dźwięku wraz z odległością, jego odbicia w pomieszczeniach, czy efekty Dopplera... Ech, efekt za pierwszym razem równie oszałamiający, jak zobaczenie w akcji 3Dfxa. I tylko jeden problem - jak tu zamieścić z tego screeny! Nie da się!!! Cóż, musicie uwierzyć na słowo, bo ze względów proceduralnych nie damy rady zamieścić tego na kompakcie.

Po co ja o tym wszystkim piszę w części z

Lista produktów, które wykorzystują nowe możliwości karty:

Battlezone, Bug Riders, Cosmo VRML Browser, Crime Cities, Dark Vengeance, Descent: FreeSpace, G-Police, Golgotha, Heavy Gear, Incoming, Interstate '76: Arsenal, Jedi Knight, MDK, Mixman Studio, Mysteries of the Sith, Bug Riders, Outlaws, Plane Crazy, Realism3D, Redline Racer, Shipwreckers!, SimCity 3000, SimCopter, SiN, Sound ToolKit, Space Bunnie Must Die, SpecOps, Starfleet Academy, Starfleet Academy: Chekov's Lost Missions, Tanarus, Thief: The Dark Project, TigerShark, Trespasser: Jurassic Park, Turok: Dinosaur Hunter II, Unreal, VRML Browser, WarBirds (upcoming version), WorldView 2.0

testami sprzętu? Powód jest prosty - dostaliśmy jedno z takich cudeniek to testowania. O ogólnych wrażeniach odsłuchowych, wspólnych dla wszystkich kart tego typu już pisałem, więc jedyne co może jeszcze budzić wątpliwości, to ewentualnie zawartość pudełka, jakość dźwięku (tzn. jak się tego słucha, czy procka nie słychać, itp) i wcale nie taka nieważna cena. Po kolei więc.

W małym pudełeczku dostajemy króciutką kartę ze złączem PCI, jeden kompakt z driverami oraz trzy książeczki. Instalacja polega na wyciągnięciu starej karty, włożeniu nowej i włączeniu komputera - karta zostanie (w każdym razie powinna) automatycznie wykryta, windowsy poproszą o kompakt i wszystko zainstalują. Przynajmniej teoretycznie. W praktyce, ze względu na spore wymagania odnośnie liczby przerwań i kanałów DMA w co bardziej rozbudowanych konfiguracjach (z modemem, kartą SCSI i takimi tam podobnymi zjadaczami zasobów) może być raczej ciężko uzyskać emulację Sound Blastera, trzeba się będzie bawić ręcznie, co jednak odbija się tylko na grach DOSowych i obecnie traci na znaczeniu.

Po instalacji otrzymujemy dostęp do programiku pozwalającego na regulację i testowanie wszystkich istotnych parametrów naszego systemu dźwiękowego: od głośności i ustawień systemowych standardowych dla wszystkich urządzeń audio, poprzez wybór medium odsłuchowego (słuchawki / głośniki), do zakładki kryjącej programiki demonstracyjne. Te ostatnie pozwalają już na wstępie przekonać się o słuszności zakupu - mimo raczej mizernej grafiki (po co się w końcu starać, skoro uruchamia się to parę razy...) dźwięk jest super, latające wokół ula pszczoły lokalizuje się przez odgłosy całkiem spokojnie, podobnie z helikopterem czy jeżdżącymi samochodami. Jest jeszcze A3D Player Demo, które pozwala na ręczne ustawienie w przestrzeni każdego z dwóch źródeł dźwięku odtwarzającego wybranego przez nas wava. Efekt równie dobry co poprzednio, a co to za radocha samemu to badać!

Co do jakości dźwięku - na Sieci można znaleźć całkiem sporo testów urządzeń opartych na tym samym chipie. Wszyscy się nim zachwycają, piszą o dynamice rzędu 93 decybeli (czyli praktycznie rzecz biorąc jakości idealnego odtwarzacza CD), zerowych szumach. W naszym przypadku, z tym że testowaliśmy kartę innej firmy, tak dobrze nie było. Poziom szumów z wyjścia na głośniki jest na tyle wysoki, że bez większych problemów je na słuchawkach (i to całkiem porządnych, pełnych a nie jakiś tam dousznych) słychać. Co równie istotne, wyjście to przenosi szumy spowodowane pracą procka czy karty graficznej. Nie są one wprawdzie zbyt głośne i w czasie gry nie zwraca się na nie uwagi (milkną w potoku wybuchów, jęków i tym podobnych), ale są - inna sprawa, że te ostatnie, związane z pracą maszyny, czasami całkowicie milkną. Znaczne polepszenie wrażeń można uzyskać po połączeniu karty przez wyjście liniowe z dobrym zestawem audio, ale to już standardowym wyposażeniem graczy niestety nie jest.

To wszystko powiązane jest bezpośrednio z ostatnim czynnikiem - ceną. Te super karty, o których wspominałem, kosztują od 99 zielonych wzwyż. A nasza - niewiele ponad jeden milion starych polskich złotych! Sto nowych złotych!!! Za kartę z bardzo dobrym sprzętowym MIDI, prawdziwym 3D, bardzo przyzwoitą jakością dźwięku i pełnym full-duplexem (jednoczesnym nagrywaniu i odtwarzaniu dźwięku, np. przy telefonie internetowym) jest to po prostu darmo!!! Za tyle kupi się co najwyżej jakiś programowy MIDI i prymitywny 3D. Sound Blaster AWE64 Value - karta jak najbardziej porównywalna jakościowo, choć oczywiście pozbawiona A3D kosztuje koło trzech milionów!!! Dopiero Sound Blaster Live! ma prawdziwy dźwięk 3D, choć inaczej działający (najlepszy efekt uzyskuje na czterech głośnikach i jest on bardziej nastawiony na oddawanie niuansów w rodzaju odbicia w małym pokoju i w jaskini - czyni to znacznie lepiej), ale kosztuje 199 zielonych - inna sprawa, że jakość dźwięku powala wszystko. Zresztą, jak tylko ukaże się u nas, test zamieścimy.

Jaka konkluzja? Cóż, może być tylko jedna - jeśli dopiero zamierzacie kupić kartę dźwiękową i cena ma dla was znaczenie, wiecie co wybrać. Jeśli ją już macie, a dużo gracie w gry 3D - wiecie na co ją wymienić. Jeśli natomiast zależy wam na super jakości, zerowych szumach, czy wyjściach cyfrowych - poczekajcie na Live!, będzie bardziej odpowiadał wymaganiom. Choć i tak (obecnie) nie sądzę, by osiągnął lepszy stosunek jakości do ceny... W każdym razie naszego obecnego delikwenta wszystkim gorąco polecam! Żałować na pewno nie będziecie.

Johny Złota Rączka

Sprzęt do testów udostępniła firma:

COMPUTER

Wrocław, ul Włodkowica 1
tel./fax (071) 723875

za co serdecznie dziękujemy.

Opis karty:
Złącze: PCI
Kompatybilność: W95, NT4.0, Direct X,
DOS - programowo AdLib, SB, SB Pro
Częstotliwości próbkowania / odtwarzania: 4kHz - 48kHz
Rozdzielczość dźwięku: 16 bitów
Kanały MIDI: 32 sprzętowe plus 32 programowe
Dźwięk 3D: standard A3D
Wejścia: mikrofonu (mono), liniowe (stereo), MIDI / joysticka, 2 x CD-ROM (stereo), video (stereo), AUX (stereo), telefoniczne (mono)
Wyjścia: głośniki (stereo), liniowe (stereo), MIDI / joysticka, telefoniczne (mono)
Rzeczy ekstra:
- jednoczesne odtwarzanie i nagrywanie, niezależne od siebie częstotliwości próbkowania
- możliwość odtwarzania kilku strumieni audio na raz, np. mp3 i standardowe komunikaty windowsów
- optymalizacja efektów 3D na słuchawki lub głośniki

Wymagania:
486+ (do uzyskania pełnych efektów A3D P200MMX)
8MB RAM
wolny slot PCI
jedno wolne przerwanie (plus jeszcze jedno niezbędne do emulacji Sound Blastera)
dodatkowo dwa ośmiobitowe kanały DMA do emulacji Sound Blastera i jeden z adresów standardowo przyporządkowywanych Sound Blasterom
dobre słuchawki - na głośnikach dźwięk 3D wprawdzie też słychać, ale lepiej różnic nie porównywać.

Producent: Pine Group
www.pinegoup.com

WHAT'S mp man?

Layer3

Od jakiegoś czasu na świecie robi się coraz głośniej o kompresji metodą MPEG Layer 3, popularnie zwaną MP3. "Layer3 " został stworzony w niemieckim instytucie Fraunhofer. Prace rozpoczęto w 1987 roku, przy ściśłej współpracy z uniwersytetem Erlangen. Celem było opracowanie zaawansowanego algorytmu kodowania sygnałów audio dla przyszłych stacji nadawczych . W roku 1991 prace nad algorytmem kodowania „Layer3" zostały ukończone i stał się on optymalnym sposobem kodowania sygnałów audio w rodzinie określanej przez międzynarodowe normy ISO-MPEG (warto jednak podkreślić, że standard nadal się rozwija, a na horyzoncie już widać MPEG-4 Audio oraz AAC).

wielu zastosowań, które obecnie są wdrażane (np. już w 1999 satelity WorldStar rozpoczną emisję wielu stacji radiowych kodowanych w tym systemie), największą popularnością cieszy się muzyka w tym formacie, kompresowana do standardu MP3 z płyt kompaktowych Audio CD. W Internecie możemy obecnie znaleźć tysiące stron, poświeconych tematowi i gigabajty gotowych plików muzycznych. Mając dostęp do łącza cyfrowego ISDN, można słuchać ,, na żywo" utworów wysokiej jakości, których ogromna ilość znajduje się na wielu serwerach, również w Polsce. Na świecie otwarto kilka dużych stancji zawierających całe fonoteki nagrań w tym formacie, wystarczy jedynie się zarejestrować, aby móc korzystać z tych archiwów (np. musicmusicmusic.com) Również samodzielne zgrywanie muzyki w formacie Audio CD nie nastręcza wielu problemów (popularnie zwie się to ripowaniem). Na czym polega uniwersalność MP3 ? Przede wszystkim możliwość pakowania plików od 10 do 20 razy (najlepsze pakery dają najwyżej do 30% zysku), co oznacza, że na dysku twardym 1 GB *można zapisać* około 15 godzin muzyki z jakością płyty kompaktowej (normalnie na zapisanie płyty CD Audio na HD potrzebowalibyśmy około 600 MB, przy założeniu, że czas muzyki wynosiłby 60 minut) Jak można było osiągnąć taki efekt? Należałoby najpierw wyjaśnić, że jakość dźwięku generowanego przez komputer jest związana w głównej mierze z rozdzielczością sampli (8-16 bitów) i częstotliwością próbkowania. Standardowo, człowiek słyszy dźwięki od 18 Hz do 22KHz. Dla zapisania wiernego sygnału o danej częstotliwości, częstotliwość próbkowania musi być dwukrotnie większa. Zakładając, że jest to 22000 Hz (czyli próg słyszalności dla człowieka), otrzymujemy sample o częstotliwości próbkowania 44 kHz. Dodając 16 bitów uzyskujemy jakość płyty CD-Audio. Algorytm pakowania MP3 (jest własnością firmy Fraunhofer IIS) może kodować pliki audio z jakością CD, to jest 128 Kbps (stopień kompresji 13:1), chociaż możliwe jest kodowanie z 320 Kbps (jako ciekawostka: przy kompresji 100:1 uzyskamy jakość odbioru z łącza telefonicznego). Sama zasada działania algorytmu polega na symulowaniu odbioru dźwięku przez człowieka. To co nie jest słyszane przez niego, zostaje z próbek wycięte. Oczywiście jest to olbrzymie uproszczenie zasady jego działania, niemniej tak właśnie jest.

Do odsłuchiwania plików w formacie MP3 stworzono już kilkanaście odgrywarek, z najpopularniejszym WinAmpem pomysłu Tomislava Uzelaca na czele. Obecnie można już jednak zakupić nie tylko narzędzie

wspomagające MP3 programowo, ale i sprzętowo!

Pomysł polega na tym, aby można było odsłuchiwać mp3 wszędzie gdzie jesteśmy, tak samo jak wówczas, gdy słuchamy muzyki płynącej z walkmanów i discmanów. Urządzenie tego typu są już produkowane m.in. przez DigitalCast INT z Korei i w chwili obecnej kosztują około 250 dolarów. Jeżeli standard MP3 będzie rozwijał się tak dynamicznie jak dotychczas, to zdaje się, że liczba urządzę tego typu (specjaliści z DigitaCast nazwali odtwarzacz MP3 – mp man) znajdujących się w sprzedaży i na rynku szybko wzrośnie.

Mp man jest niewiele większy od dyskietki i niezwykle lekki (spójrz tabelka). Ma kilka bardzo poważnych zalet, które mogą przyczynić się do jego sukcesu. Podstawą konstrukcji jest 16 Mb pamięci operacyjnej (flash memory) z możliwością rozbudowy do 64 Mb. Za pomocą kabla od drukarki mp mana, można bezproblemowo podłączyć do komputera i przegrać zestaw wybranych utworów. Standardowe rozwiązanie pozwala na razie zgrać 16 minut muzyki z jakością CD. Dwie baterie 1.2 V wystarczą na 8 godzin odsłuchiwania muzyki o klasie CD. Ponieważ wewnątrz mp mana znajduje się jedynie kość pamięci i płytka z elektroniką, automatycznie znikają problemy z zawodnymi i wrażliwym na wstrząsy mechanizmami w walkmanach i w jeszcze większym stopniu – discmanach. Skoro nie ma energochłonnych silniczków napędzających mechanizm przesuwu taśmy lub obrotów płyty CD ROM, niepomiernie wydłuża się również żywotność baterii. Znika także zmora użytkowników walkmanów i discmanów, to jest zabrudzona komora kasety lub płyty, zanieczyszczenie nośnika, głowicy, czy po prostu - elementów mechanicznych, co nieodmiennie prowadziło do skrócenia żywotności naszego sprzętu. Co ciekawe mp man może także służyć jako zwyczajny nośnik danych w zamian standardowej dyskietki 1.44. Różnica polega jednak na tym, że w mp manie możemy przenosić do 64 Mb danych.

Chwilowo jest to tylko nowinka techniczna. Patrząc jednak na olbrzymią skale zjawiska, jestem pewien, że już wkrótce mp many staną się również powszechne jak walkmany. Już teraz ich cena nie jest potwornie wygórowana, a wraz z popytem na pewno będzie spadać. Będzie to produkt masowy, tak samo jak standard MP3, który na dobre zagościł w Internecie, jest znany i ceniony przez większość użytkowników komputerów. W chwili obecnej to jego jedyne poważne ograniczenie. Posiadanie mp mana bez komputera wydaje się być bezcelowe. Ostatnio MP3 zainteresowały się jednak również wielkie koncerny fonograficzne. Co z tego wyniknie na razie nie wiadomo, ale być może już niedługo "wieża" bez modułu ze stacją MP3 będzie zabytkiem....

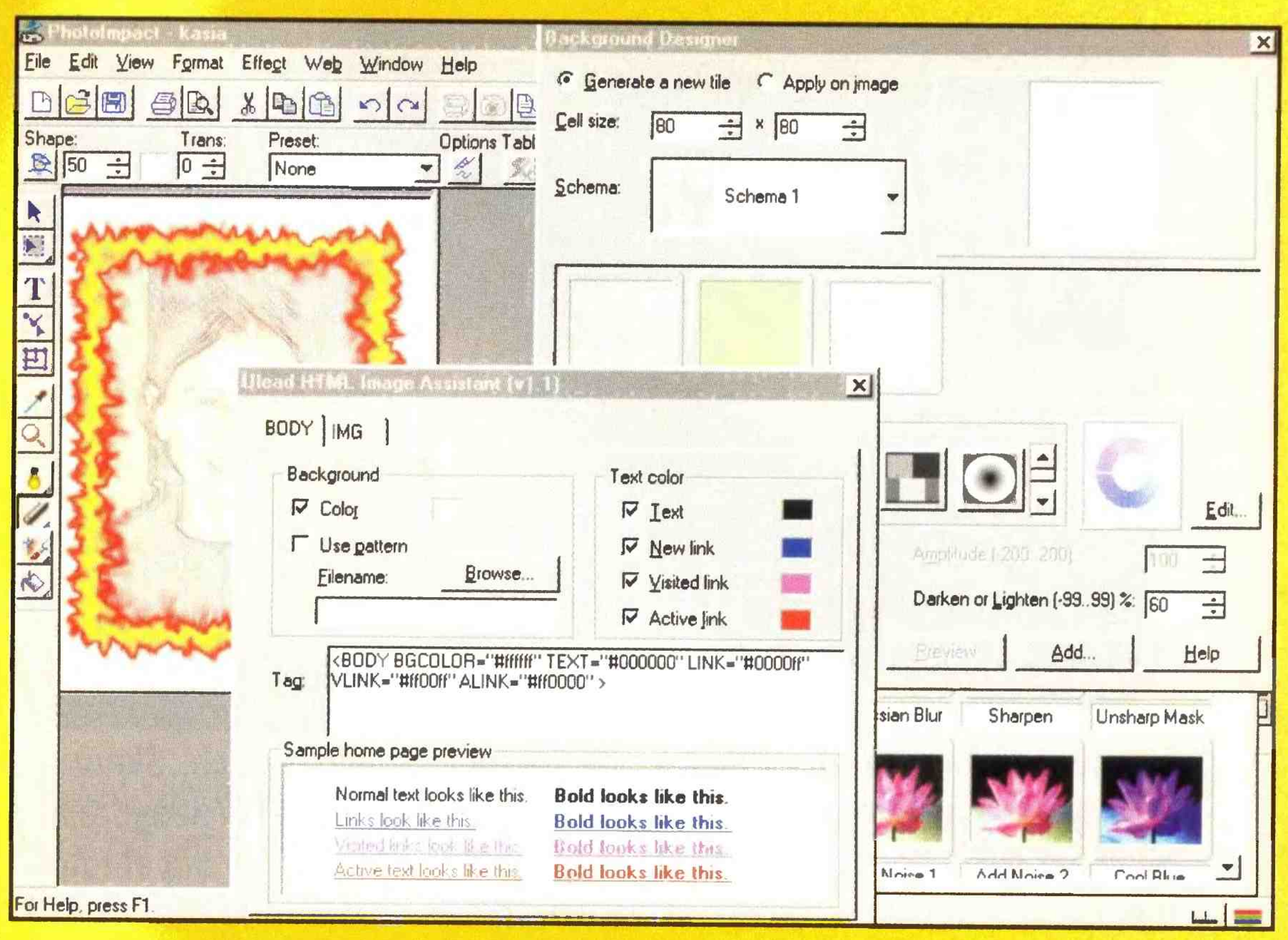
Puck

KLASYFIKACJA	SPECYFIKACJA	
OGÓLNE	Pamieć	- 16 MB
	Pamieć maksymalna	- 64 MB (maximum)
	Wielkość	- 91x79x16.5 mm (H.W.D)
	Waga	- 65 gramów (bez baterii)
	S/N ratio	- 70 dB
	Stosunek zniekształceń	- 0.1 %
	Max. Output	- Headphone: 5MWx2
	Output connector	- Headphone jack: 3,5 PH
	Mega Bass (MBB)	- 24 dB (125 Hz)
	Pasmo przenoszenia	- 20 Hz ~ 20 kHz
	Zasilanie	- Rechargeable Battery (Slim-type DC 1.2V x2)
STACJONARNY	Wielkość	110x133x30 mm (W.H.D)
	Zasilanie	DC 9V 400mA (Adapter)
	Waga	80 gramów
AKCESORIA	- kaseta przenośna (futerał) - kabel portu równoległego (drukarki) - Slim-type rechargeable battery - 2 (dwa „akumulatorki") - Słuchawki z regulacją głośności - Instalacja S/W	

Shareware

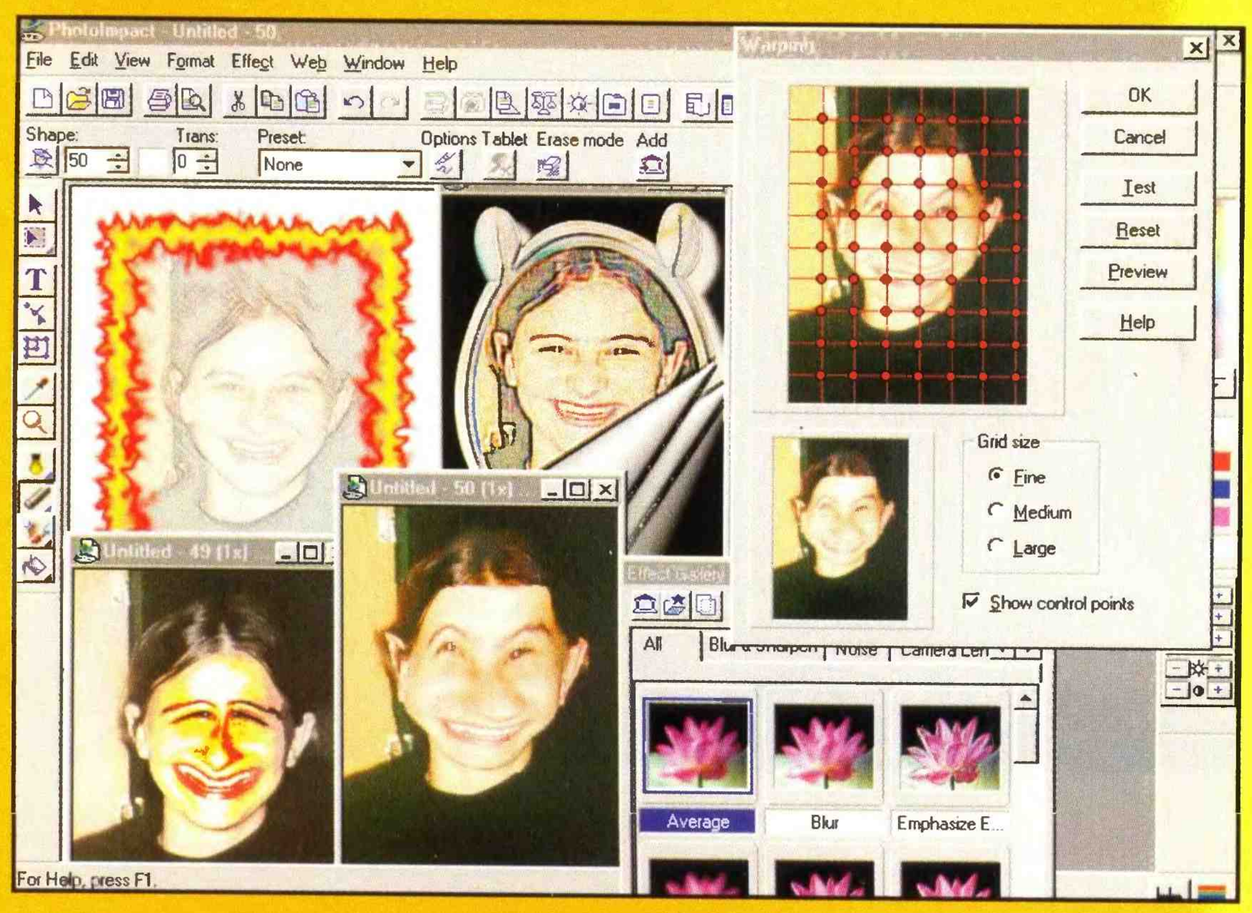
Graficzne wariacje

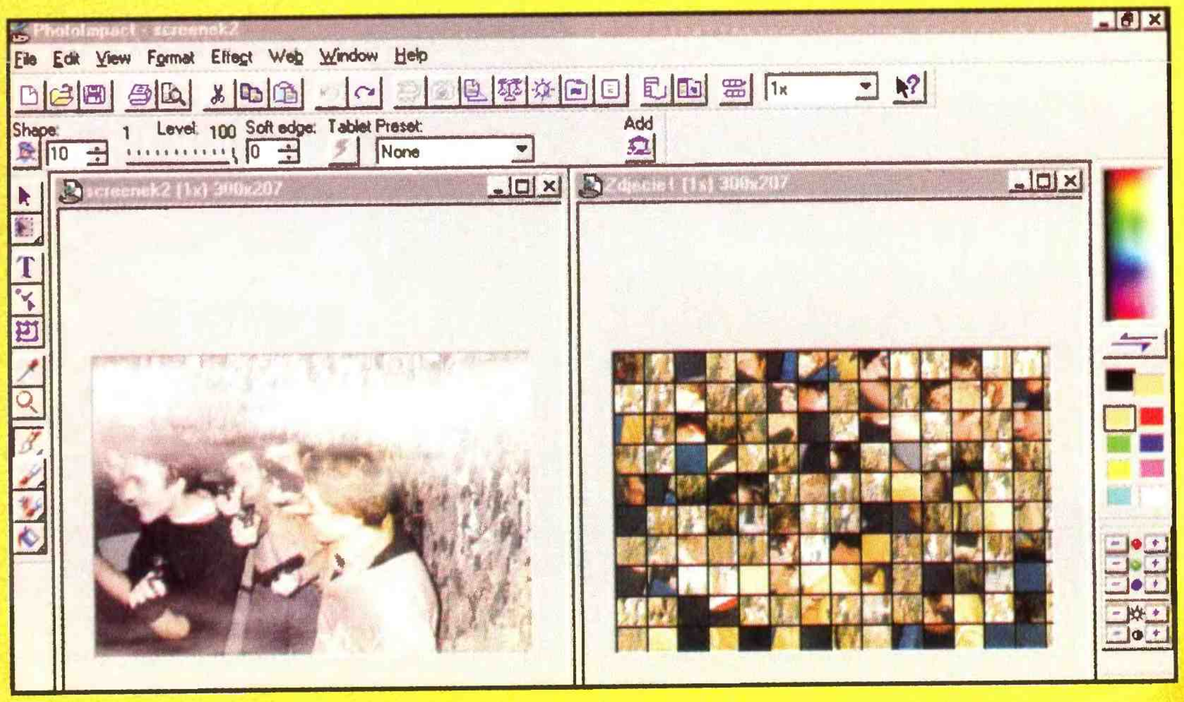
Programy graficzne nie są zjawiskiem rzadkim. Na pewno "najsławniejszym" z nich, jest Corel mający na koncie już ósmy numerek. Swoją drogą to ciekawe zjawisko, że raczej nie powstają nowe programy, ale do poprzednich dodawane są cyferki. Może konkurencja jest tak duża, że nikogo nie stać na wypromowanie nowego "dzieła"? Nie to jest jednak tematem tego tekstu. Za parę linijek zacznę zachwycać się czwartą częścią "Photo Impacta" i to nie dlatego, że Naczelny z czerwoną opaską na głowie celuje we mnie z M16 i nie dlatego, że obok stoi worek cementu, a moje nogi, zamiast w kapciach, spoczywają w metalowej balii. Ten program jest naprawdę dobry.



Do czego on służy? Osobiście używam go do dwóch rzeczy: obróbki zdjęć i tworzenia grafiki do stron internetowych. Od razu się przyznam, że nie widziałem poprzednich części, więc pewnie dlatego się nim zachwycam. Ze zdjęciem kolegi, lub koleżanki można zrobić prawie wszystko: od wydłużenia nosa, przez oprawienie w ramkę, dodanie śniegu i na odpowiednim oświetleniu kończąc. Oczywiście, ze względów wszystkim zrozumiałych (brak miejsca), nie wymienię wszystkich możliwości, ale daję słowo iż są one ogromne i powinny zadowolić każdego amatora. Teraz zrobienie własnego albumu, to pestka. Nie zrażajcie się opinią rodziny. To tylko oznaki zazdrości, że my tak potrafimy, a oni nie!

Na uwagę zasługuje fakt, że wszystko jest ogromnie łatwe w obsłudze i odbywa się niemal automatycznie. Wysztarczy mlasnąć klawiszem... sorry : nacisnąć lewy przycisk myszy i gotowe. Wszyscy znajomi będą nas chwalić, pod warunkiem, że to nie oni są na tych zdjęciach.





dzie efekt końcowy. Warto dodać, że "Photo Impact 4" ułatwia nam tworzenie internetowych witryn podając w całości kod html (no... ograniczający się do obrazków, ale i tak to już coś) jaki powinniśmy wstawić na stronę, wraz z wieloma niepotrzebnymi bajerami.

Dobrze... wszystko ładnie, pięknie, program bajecznie cudowny, ale musi mieć jakieś wady. I pewnie ma, choć jestem jeszcze na etapie zauroczenia,

A co z tworzeniem grafiki do stron www? To również nie problem dla "szarego komputerowca". Photo Impact 4 oferuje wiele opcji zaczynając od stworzenia własnego tła. Mnogość możliwości jest chyba nieskończona. Nie chcę skłamać, ale ponad setka minimum. Jakieś wzory, barwy, "uświatłowienie", poszerzanie, zagęszczanie. Kiedy już dokonamy właściwego wyboru, trzeba "walnąć" inteligenty tekst. Teraz go "obrobimy" dodając cień, wybrzuszając, wypełniając kolorowymi wzorkami. Wiedząc, że każdy element, czy to kolor, czy też wzór tapety, można prawie dowolnie przekształcać, utwierdzamy się w przekonaniu o "wielkości" tego programu graficznego. Następnie

możemy zrobić z niego przycisk, czyli tak zwany "button". Tu również wybór jest przeogromny. Ustalamy wielkość obramowania, zacieniowanie, natężenie kolorów. Wszystko odbywa się już na gotowym obrazku, dzięki czemu wiemy jaki będzie efekt końcowy.

więc nie wymienie ich dużo. Największą jest chyba cena : 139$. Zwala z nóg, ale tyle właśnie kosztują dobre programy... Innym brakiem jest niedostępność animacji. Co prawda nie można mieć wszystkiego, ale byłby to miły dodatek. Następna wada, to mała ilość obsługiwanych formatów. Praktycznie cztery, z czego jeden to plik stworzony specjalnie na potrzeby programu. Mowa tu o "ufo" czyli Ulead File for Objects. Prawdopodobnie jest jeszcze parę minusów, które wyjdą w praniu, ale mam cichą nadzieję, że na tych wymienionych się skończy. Uff... zabrali worek cementu...

Eugen

Autor : Ulead Systems
System : Win 95
Kontakt : www.ulead.com
Ocena : 88/100

Mistrz Pozy (cji)

Poser 3

INFORMACJE	
WYDAWCA	MetaCreation
DYSTRYBUTOR	Media Graph
PROCCESOR/PAMIĘĆ	P - 133 / 32 Mb
SYSTEM	Windows 95
WWW.METACREATIONS.COM	

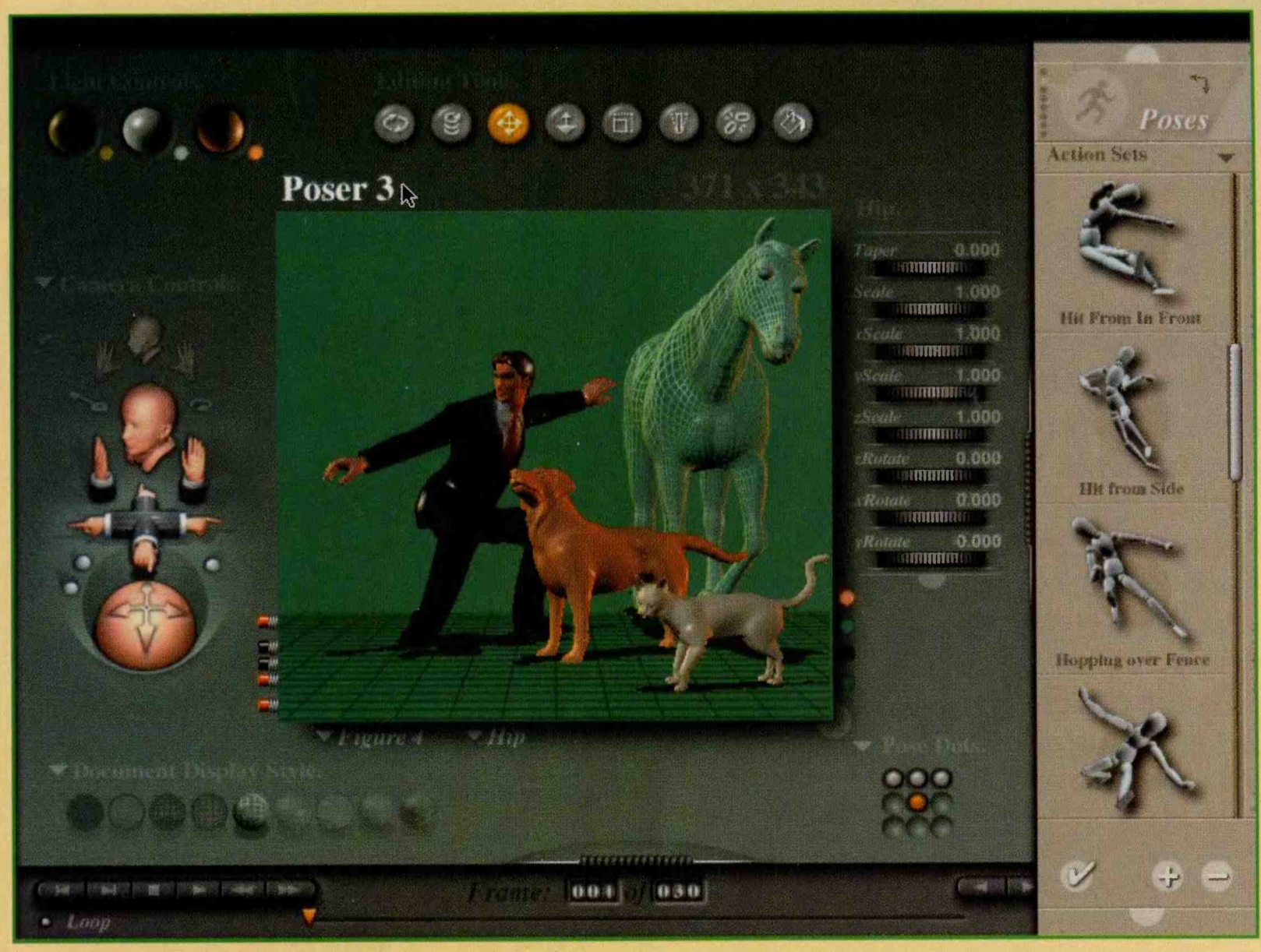
NASZ WERDYKT
91/100

Ktoś kto okazał się na tyle rozsądnym gościem i kupił poprzedni numer naszej gazety, miał przyjemność zapoznać się z poprzednią (dokładnie drugą) wersją Posera. Program ten stworzony w studiu MetaCreations jest najlepszym, dostępnym dla amatorów, a używanym również przez profesjonalistów - na rynku produktów do tworzenia grafiki 3D, a w szczególności do kreowania i animowania ludzkiej postaci. Otóż okazało się, że był a nie jest. Twórcy poprzedniej części wkrótce po wydaniu Posera 2 postanowili uraczyć nas już TRZECIĄ wersją tego narzędzia. Nie jest regułą, że kolejne edycje danego programu są zawsze lepsze od pierwowzoru, ale w tym przypadku bezdyskusyjnie Poser 3 przyćmił swym blaskiem poprzednika. Dlaczego? Na to pytanie postaram się odpowiedzieć.

Chyba nie warto już dłużej czekać, więc odpalmy gloryfikowanego wyżej Posera. W pierwszej chwili po uruchomieniu programu zdumiałem się ogromnie i jakoś niezbyt chciało mi się wierzyć, że mam do czynienia z narzędziem do generowania trójwymiarowych postaci ludzkich. To co ukazało się moim oczom przypominało bardziej kokpit jakiegoś statku kosmicznego, a nie program użytkowy. Otóż pod ledwie widocznym paskiem zadań charakterystycznym dla środowiska Windows, ujrzałem całe mnóstwo(nie myślcie sobie, że mnóstwo to za dużo)trójwymiarowych pokręteł, przycisków, suwaków jednym słowem cyrk. Okazuje się, że producenci Posera kultywując dobrą tradycję Bryce'a 3D postanowili zrezygnować z tradycyjnego interfejsu widwsowskiego(w ramach wyjaśnienia tradycyjny nie znaczy zły), na rzecz intuicyjnego. Całość wygląda fantastycznie. Strona wizualna interfejsu jest bardzo ważna, ale liczy się przecież to jak się z nim współpracuje, a współpraca z Poserem3 układa się znakomicie. Osiągnięto to dzięki bardzo klarownemu rozmieszczeniu narzędzi na ekranie. W

centrum ekranu charakterystycznie dla Poserów umieszczona jest "scena" na której występuje nasz model, a wokół niego bardzo sensownie poukładane są narzędzia, którymi możemy go "torturować". Za każdym razem, gdy "najedziemy" kursorem na jedno z nich, ukazuje się pod nim podświetlona instrukcja obsługi. Nie popranym konserwatystą dla których wygląd panelu sterowania wyda się zbyt "zbytkowny" twórcy pozostawili wstydliwie "schowany" u góry ekranu windowsowki pasek zadań. No ale dość tych formalności trzeba przejść do rzeczy. "Nie schodząc z ekranu" już na pierwszy rzut oka da się zauważyć, że modele z którymi będziemy pracowali, są o niebo lepiej dopracowane niż w poprzednich edycjach wspomnianego programu. Na powitanie klasycznie wyskakuje pan, ale jaki !!! Nie jakiś tam golas o pseudo klasycznej budowie ciała, ale elegancik w bordowym polo i dobrze skrojonych spodniach (ba ma nawet buty). Krótka fryzura, ciemne brązowe oczy i przyjemny wyraz twarzy. Myślę że wystarczy tego zachwytu nad pięknem męskiego ciała, przejdźmy do bardziej ponurego miejsca jakim jest biblioteka. Biblioteki, Poser ma przeogromne, wiele w nich nowości, chociaż nie braknie też klasyki znanej z poprzednich edycji. Nareszcie obok znanych już działów: pozy, czy też postacie pojawiły się bardzo przydatne fryzury, oraz co najistotniejsze zbiór mimik twarzy i gestów najczęściej używanych przez homo sapiens. Biblioteki są bardzo podręczne, a co najważniejsze jeżeli odniesie się wrażenie, że brakuje jakiegoś wyrazu twarzy , a przede wszystkim gestu, można "zapisać" go do biblioteki, żeby zawsze był pod ręką.

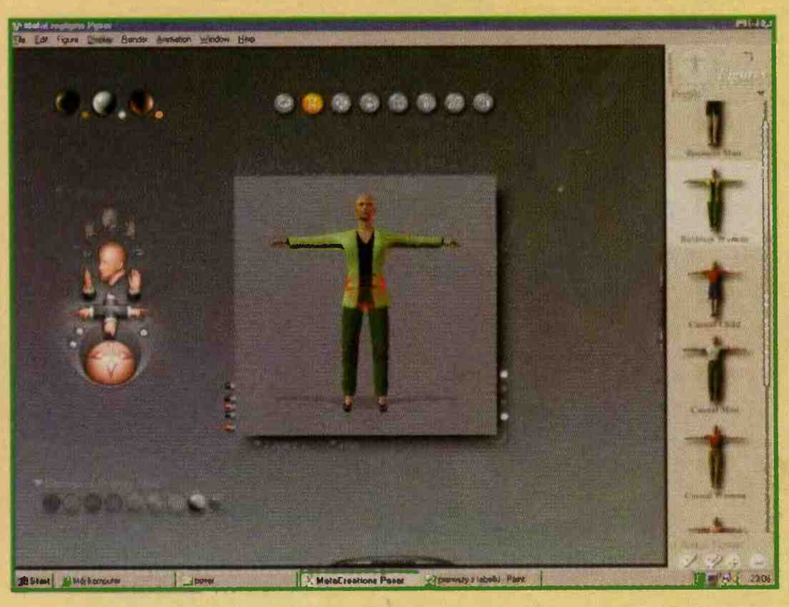
Poza tym sami możemy dowolnie wyginać, "łamać i prostować wszystkie części twarzy, tworzyć fryzury i kolorować zęby. Poser3 daje możliwość importu dźwięku z innych programów, co w połączeniu z nowymi możliwościami animacji stwarza nam możliwość zrobienia animowanego filmu z udziałem pana, który swoimi



wielkiego zakutego w stal rycerza, który stał na tle olbrzymiej warowni, i gdy użyłeś do tego swojego zeskanowanego zdjęcia, na pewno poczułeś się bardzo dumny. Ale po chwili zastanowienia doszedłeś do wniosku, że czegoś w tym wszystkim brakuje. Otóż brakowało konia. Tak to prawda nowy Poser daje możliwość tworzenia postaci zwierząt. Na razie mamy do dyspozycji konia, psa, kota, dinozaura, oraz delfina.

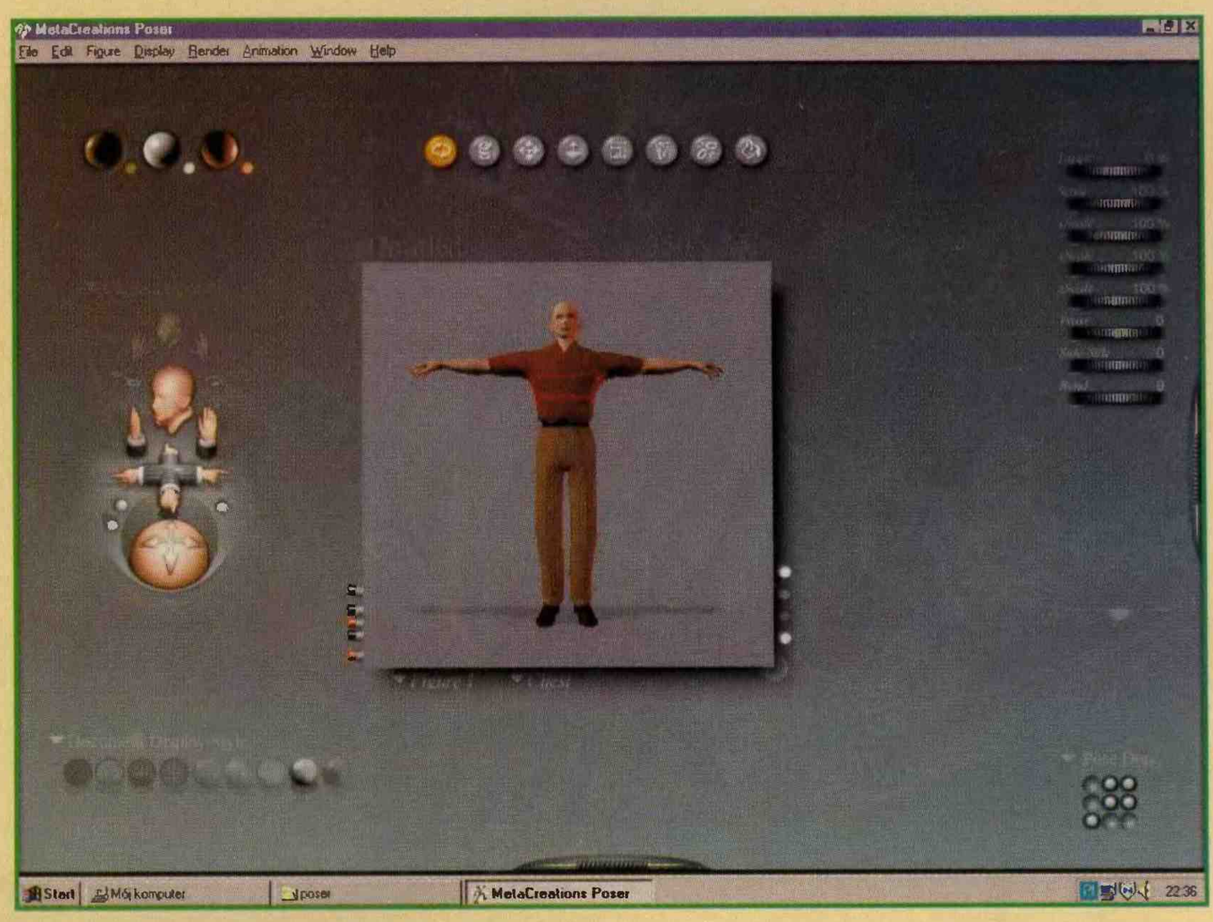
Teraz każdy może animować sobie swojego pieska i wyprowadzać go na spacer za pomocą animowanej" służącej.

W tej edycji programu zniesiono "bariery celne" i dlatego można bez ograniczeń eksportować do (importować z) największych "potentatów", w branży 3D. To bardzo

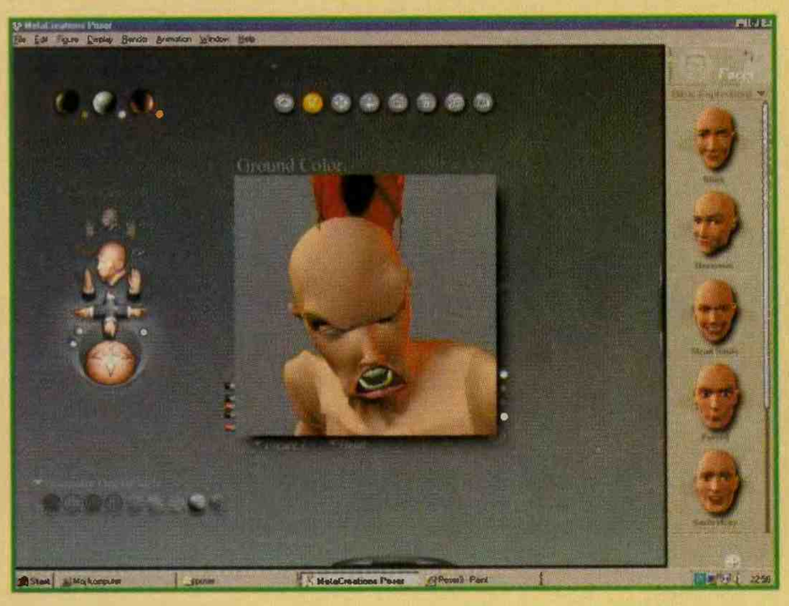


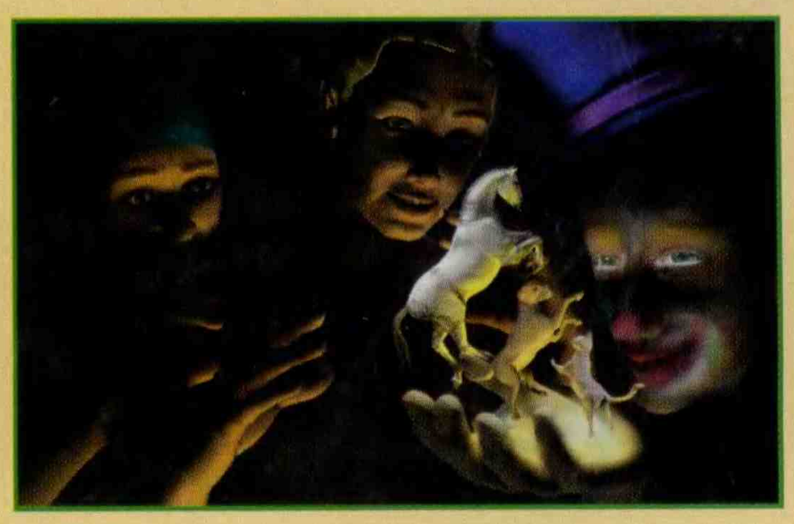
żółtymi zębiskami ze smakiem wyjada brud zza paznokci, obrzydliwie przy tym mlaskając i przeklinając.

Jeżeli zaś chodzi o animacje, to Poser nadal "wyekwipowany" jest w technologię Inverse Kinetics, która pozwala nam zachować model w jednym kawałku, nawet wtedy, gdy owiniemy mu nogi dwukrotnie wokół szyi. Mało tego producenci programu wyciągnęli wnioski z poprzednich edycji, i teraz wyposażyli program w bardzo efektywne dopalanie 3D(nie chodzi o akcelerator graficzny). Dzięki niemu tworzenie animacji stało się o wiele łatwiejsze, a przede wszystkim nie pochłania tak dużo czasu. Renderowanie pokaźnej scenerii nie wymaga już eksportu do takich potworów jak 3D Studio, gdyż trwa o wiele krócej (czasami nawet 3 razy w odniesieniu do poprzednich edycji). Niesamowicie usprawniono obsługę i wygląd ludzkich ruchów. Animowane modele poruszają się tak jak żywi ludzie, a może nawet lepiej(modele nie piją). Na tym nie koniec niespodzianek.



Gdy w poprzednie wersji posera stworzyłeś postać





istotne, jednakże trzecia wersja Posera to bardzo "samowystarczalne" narzędzie, którego wszechstronność bije na głowę dwie poprzednie jego edycje, oraz inne dostępne programy tego typu.

Na zakończenie kilka słów o wymaganiach. Aby dobrze się pobawić potrzeba chyba PII i 64 MB, jednak P133 z 32MB też może dostarczyć satysfakcji.

— Puck —

Obejscie smoka

Wawel

INFORMACJE	
WYDAWCA	Impresja
DYSTRYBUTOR	Impresja
PROCCESOR/PAMIĘĆ	P-100 / 32 Mb
SYSTEM	WINDOWS 95

WWW.IMPRESJA.COM.PL

NASZ WERDYKT
76/100

Nigdy jakoś nie mogłam strawić historii, w jej najczęściej rozpowszechnianym, szkolnym wydaniu i otrzymując średnie oceny z tego wspaniałego przedmiotu, jedocześnie fascynowałam się opowieściami, ze szkolną wiedzą dużo wspólnego nie mającymi. Na przykład, dwukrotnie koronowany król Stanisław Leszczyński, którego długiego (jak na tamte czasy) żywotu nie zmogły choroby, wojny, ani podstępni skrytobójcy, zginął w płomieniach zahaczywszy koszulą nocną o kominek. Najgorszy jest przymus – potrafi skutecznie zniechęcić do wszelkich kontaktów z historią. Pozycją, zapewniającą komfort jej odbioru, poprzez spokojną kontemplację sztuki we wszelkich jej postaciach, to multimedialny album "Wawel".

Kopie insygniów grobowych Kazimierza Wielkiego

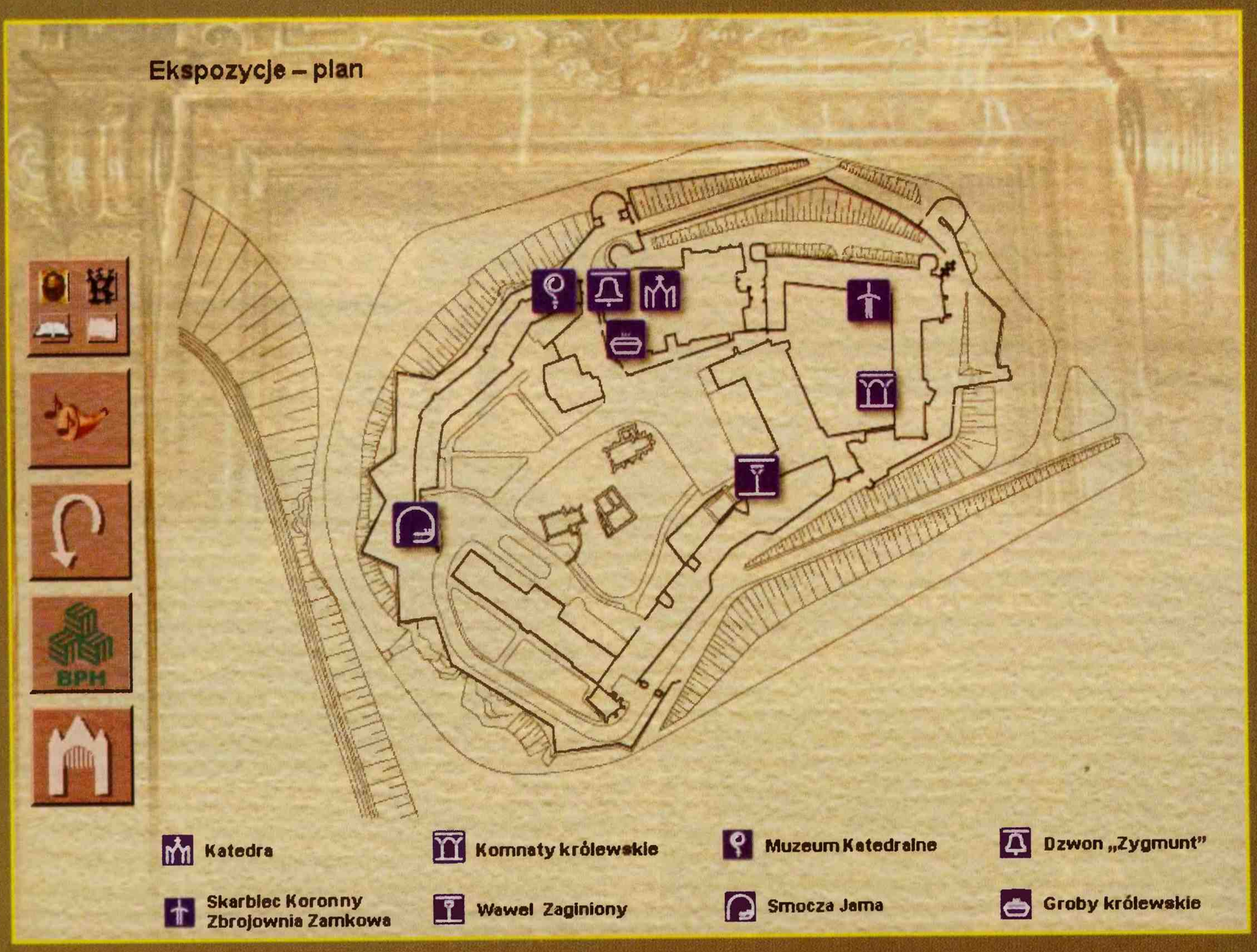
Już w pierwszej chwili, po uruchomieniu, widać duży atut tej aplikacji: jakość zdjęć – artystyczna i techniczna. Ta ostatnia, zwłaszcza nie zawodzi aż do końca. Na muzyke także nie można narzekać.Towarzyszące nam podczas zwiedzania utwory są ściśle z Wawelem związane. Wykonane na instrumentach dawnych, tworzą miły klimat, choć niektórych utworów ciężko wysłuchać do końca.

Oprócz muzyki i pięknch panoramicznych ujęć Wawelu, wita nas zupełnie pzyjemne Menu, przejrzyste i zawsze pod ręką. Mimo, że interfejs nie jest szczytem graficznej wyobraźni, to funkcjonalność zarówno Menu jak i łatwodostępnej funkcji Pomoc nadrabia niedociągnięcia. Program jest bardzo łatwy w obsłudze i trudno się w nim zgubić.

Całość składa się z czterech części: Kraków, Topografia, Ekspozycje i Katedra. Jeśli chodzi o miasto, to zawiodłam się sromotnie. Album oferuje nam jedynie garść, skądinąd niezłych, pocztowek. Czego zresztą można się spodziewać – tytuł albumu brzmi "Wawel", nie "Kraków". W opcji Topografia zaprezentowano iście naukowe podejście do problemu, połączone z wizualną (zdjęciowo-filmową) zachętą do spaceru, po tym legendarnym wzgórzu. Mamy tu architektoniczną analizę zabudowy Wawelu na przestrzeni wieków, popartą zdjęciami i animacjami. W niektórych miejscach kontemplację umila nam lektor. Możemy także zapoznać się z "Dziejami wzgórza" klikając na przycisk pod wyżej wymienionym tytułem oraz porównać Wawel dzisiejszy z tym, z zamierzchłej przeszłości. Ekspozycje, to już znacznie ciekawsza część. Tu mamy wszystko, co można na Wawelu zobaczyć czy zwiedzić. Na mapce zaznaczone są ważniejsze miejsca, do których tekstowego rozwinięcia dostajemy się metodą tradycyjną – poprzez kliknięcie na symbol. I tak, kliknięty symbol smoka przenosi nas prosto pod smoczą jamę. To nie koniec atrakcji.

Smok Wawelski co prawda nas nie pochłonie, ponieważ swego czasu pękł za sprawą niejakiego Dratewki (Maaloxu jeszcze wtedy nie znali), ale za to będziemy mogli cieszyć swe oczy animowanym filmem prezentującym kompleksowo legendę o Smoku, Kraku etc. – tym razem jednak bez profesora Baltazara Gąbki.

Oprócz przybytku gada pożerajacego dziewice możemy zwiedzić królewskie komnaty, skarby czy militaria. Fotografie efektowne, w ilości idealnej (ani za dużo, ani za mało), do tego zmysłowy głos lektora, a gdzieniegdzie film daje kompleksowe rozeznanie co, gdzie, za ile i dla-



czego na Wawelu. Dodając do tego ucztę artystyczną – doprawdy, można się wciągnąć, mówiac językiem popularnym. Z nie udawanym zainteresowaniem, przeglądałam zdjęcia przedstawiające kaplice, krypty czy sarkofagi królów polskich, pomniki, grobowce wszelkiej maści. Niby nic, a jednak dreszczyk na myśl, że pod tym lub tamtym kamieniem leżą kości tego, o którym uczyłeś się, który wykręcał niezłe numery na scenie światowej, czy też w małżeńskiej alkowie, który był bohaterem, tchórzem czy kimś tam, kim jeszcze można dla historii być.

Do obejrzenia są także sale Skarbca Koronnego, Zbrojowni Zamkowej pełne broni: miecze, zbroje (rewelacja!), topory, halabardy plus dzwon "Zygmunt" – wszystko to działa jak wehikuł czasu. Ciekawym miejscem do odwiedzenia jest "Wawel zaginiony", czyli odnalezione fragmenty starych murów stanowiące historyczny zapis wyglądu Wawelu przed wiekami.

Warto też zajrzeć do wspaniałej Katedry na Wawelu.Jest ona przedstawiona w osobnej opcji w Menu. Mamy do dyspozycji plan katedry, z którego po kliknięciu na dowolny, opisany element przechodzimy bezpośednio do jego szczegółowego "dossier", popartego, jak wcześniej, filmami, zdjęciami oraz szerokim info tekstowym do wglądu. Obejrzeć możemy to, co bywa w kościołach, tyle, że większe, doskonalsze, wspanialsze. Krypty, ołtarze, kaplice, groby, wyrafinowane elementy architektoniczne, dzieła sztuki sakralnej.

Godną uwagi pozycją Menu jest Katalog prezentujący zbiory Zamku Królewskiego i Katedry z dziedzin takich jak malarstwo, ceramika, złotnictwo itp. Każde dzieło opatrzone jest oprócz fomalnego opisu komentarzem. Przyznam, że żadne nie poraziło mnie piorunem duchowego szczęścia, co oczywiście w żaden sposób im, jako dziełom, nie umniejsza.

Mamy też dostęp do opcji Biogramy i Słownik. Te pierwsze budzą nadzieje,lecz niestety zawodzą je równie szybko, jak je wzbudziły. Suche życiorysy ważniejszych postaci związanych z Wawelem typu: urodził się, pojechał i umarł, a w międzyczasie był na Wawelu, lub, w zależności od delikwenta, przebywa tam do dziś. Jeśli mieliście nadzieję na historyjki w stylu niniejszego leada, to

pomyliliście programy. No i oczywiście, brak jakiejkolwiek wzmianki o moim ulubionym Leszczyńskim. Słownik okazał się dobrym i pomocnym narzędziem, z którego pomcy wielokrotnie korzystaliśmy.

Za to interesującym rozwiązaniem wydaje się być Kalendarium. Chronologiczny układ znaczących wydarzeń na "wzgórzu" oraz chronologiczne spisy: biskupów krakowskich oraz miłościwie panujących królów polskich i książąt krakowskich, na której to liście wreszcie, na poczesnym miejscu figuruje Jego Wysokość Leszczyński.W każdym razie jest to opcja mała, zgrabna i służy edukacji.

Cóż, wbrew woli autorów nie nazwałabym tej aplikacji przewodnikiem. Swoją strukturą przypomina trochę rocznik statystyczny – dużo faktów, zdjęć, a mało interpretacji, dialogu z odbiorcą. Jako album, być może wart jest posiadania, zwłaszcza, że stanowi fragment serii "Zabytki Polski". Do was należy jednak decyzja czy wybrać się na Wawel z zestawem "bilet PKP + nogi", czy z kompletem "program WAWEL + komputer".

— Bee —

Mistrz kierownicy

Samochody Świata '98

INFORMACJE	
WYDAWCA	Impresja Wyd. Elektroniczne SA
DYSTRYBUTOR	Impresja Wyd. Elektroniczne SA
PROCCESOR/PAMIĘĆ	P-90 / 16 Mb
SYSTEM	Windows
WWW.IMPRESJA.COM	
NASZ WERDYKT	72/100

Od kilku lat możemy kupować w kioskach stałą edycje katalogów o różnorakiej tematyce, najczęściej związanej z zagadnieniami techniki. Dla większości odbiorców najbardziej interesującą będzie seria Rowery Świata'98, Motocykle Świata'98 oraz... Samochody Swiata'98. Największym powodzeniem i zainteresowaniem odbiorców cieszyła się dotychczas właśnie ta ostania seria, która obecnie doczekała się również wersji na płycie CD ROM .

D Katalog Samochody Świata '98 to bardzo dobrze opracowana, rzetelna baza najnowszych modeli samochodów, oprawiona w prosty i dziecinnie łatwy w obsłudze interfejs użytkownika. Program zawiera informacje o ponad 1500 modelach samochodów. Znajdują się w niej informacje m.in. o nazwie i producencie samochodu, prędkości maksymalnej wozu, wymiarach, pojemności bagażnika zamkniętego i otwartego, ciężarze, pojemności silnika, jego typie, liczbie zaworów na cylinder, mocy maksymalnej, maksymalnych obrotach na minutę, a także zużyciu paliwa, typie i pojemności zbiornika paliwa. Uzupełnieniem zdjęć i danych technicznych jest opis każdego samochodu. Warto jedna zwrócić uwagę, że tabelki z danymi technicznymi, która pojawia się na zdjęciu danego samochodu, nie można samodzielnie edytować. Przydałaby się przynajmniej możliwość jej skalowania, a przede wszystkim dobrania, wyboru wielkości czcionki. Fonty użyte w programie są dość małe, a niestety użytkownicy komputera zazwyczaj nie mogą poszczycić się jastrzębim wzrokiem.

W programie znajduje się narzędzie umożliwiające przeglądanie i wyszukiwania interesujących nas modeli. Bardzo łatwo możemy znaleźć auto o określonych parametrach, np. uzyskać informację na temat wszystkich modeli z silnikami o pojemności od 1,4 do 1,6 litra i nadwoziu sedan, wyposażonych w 16-zaworowy silnik. Jeśli liczba znalezionych samochodów jest za duża, można zawęzić przeszukiwanie, dodając np. warunek ograniczający wyszukane samochody do modeli produkowanych w Europie. Funkcja szukania wyposażona jest w opcję ?naj?" pozwalającą odnaleźć samochody o najmniejszym i największym zużyciu paliwa, o największym i najmniejszym przyspieszeniu, prędkości maksymalnej itp.

Na dysku znajdują się również informacje o cenach modeli dostępnych w Polsce, co w połączeniu z funkcjami przeszukiwania pozwala nie tylko obejrzeć interesujące modele, ale także sprawdzić ich ceny. Aby umożliwić jak najlepsze poznanie dostępnych na rynku samochodów, każdy model przedstawiony jest na jednym lub kilku pełnoekranowych zdjęciach w różnych ujęciach. W wybranych, najciekawszych modelach można dodatkowo obejrzeć zbliżenia silnika, bagażnika, deski rozdzielczej i innych elementów. Niektóre modele przedstawione są również na filmach zapisanych w formacie *.avi.

Bardzo dużą zaletą programu jest możliwość uaktualnienia danych, poprzez skorzystanie z bazy danych na serwerze wydawnictwa. Wystarczy uruchomić dowolną przeglądarkę WWW, by uzyskać aktualne dane. Dzięki tej funkcji katalog jest uzupełniany na bieżąco i zawsze zawiera najnowsze informacje o samochodach.

Duże możliwości przeszukiwania bazy danych i aktualność informacji czynią go poręcznym narzędziem dla wszystkich, którzy chcą kupić nowy samochód lub po prostu interesują się motoryzacją. Program wydany przez Impresje (na koncie której znajduje się już kilka programów popularno-encyklopedycznych) przygotowano i opracowano w profesjonalny, pozbawiony praktycznie wad sposób. Ponieważ CD Katalog Samochody Świata '98 nie jest programem drogim, jego zakup wydaje się być tym bardziej uzasadniony...

— Zonoid —

HIROL 10

TO BYŁ KOLEJNY NUDNY DZIEŃ W ŻYCIU WŁODZIA, TAK NUDNY ŻE AŻ POSTANOWIŁ COŚ Z TYM ZROBIĆ....

INTELIGENCJA!!! INTELIGENCJA!!!

...ANIOŁ ŚMIERCI RUSZYŁ NA NOCNE ŁOWY, POSZUKUJĄC SWEJ PIĘKNEJ INTELIGENCJI...

..GDZIE JĄ ZNOWU POSIAŁO?!!

NAGLE NICZYM FENIX ODRODZONY Z POPIOŁÓW, STANĘŁA PRZED NIM CÓD SZATAN ŁASKA.... ...JEJ PIĘKNE CIAŁO ROZPALAŁO GO...!!

Hi!!! Hi!!! WITAM PANIE, CZY DZIŚ TEŻ CHCESZ MNIE

...I TAK, I NIE!!! MIŁA MA, MAM DLA CIEBIE ZADANIE, MUSISZ PRZENIEŚĆ BARDZO WAŻNE DOWÓD, PADŁ MI TWARDY!!!

TAK HIROLE!!! ALE CZY TO WPŁYNIE NA TWOJĄ POTENCJĘ?!!

CO?!!

...PO CHWILI HIROŁ OTRZĄSNĄŁ SIĘ..... „METAMORFOZA?!... ...MUSIAŁ ZAREAGOWAĆ...

INTELIGENCJA!

NIE MYŚL TYLE SŁOŃCE! WYBRAŁEM CIEBIE, BO MASZ DUŻO WOLNEJ PRZESTRZENI W MAKÓWIE!!!

ALE?!! CZY TO NIE JEST POWAŻNA CHOROBA?

...STRACH, GNIEW i... HORMONY..

...POKAŻ MI SWOJE WNĘTRZE!

BŁAGAM NIE!

CLIK

KU JEGO ZDZIWIENIU WEWNĄTRZ PANOWAŁ HAOS..

Hi! Hi! Hi!

TIK! TIK!

CHOLERA INTELIGENCJA! COŚTY MASZ ZA INTERFEJS!

OJEJ WYMIENIŁAM CHIPY T1000, NA ŚLICZNEGO GRILLA U TAKIEGO PANA!

INTELIGENCJA! NA TYCH CHIPACH MIAŁEM KOPĘ GIFÓW, A TY DWIE KRESKI SWOJEGO IQ!

...TO BYŁ I JEST JEGO ŻYCIOWY PROBLEM.... ...WRODZONA AGRESJA...!!!

...LEKCJA POKORY BYŁA SZYBKA ALE!, ZA TO BARDZO... ...SKUTECZNA!!!

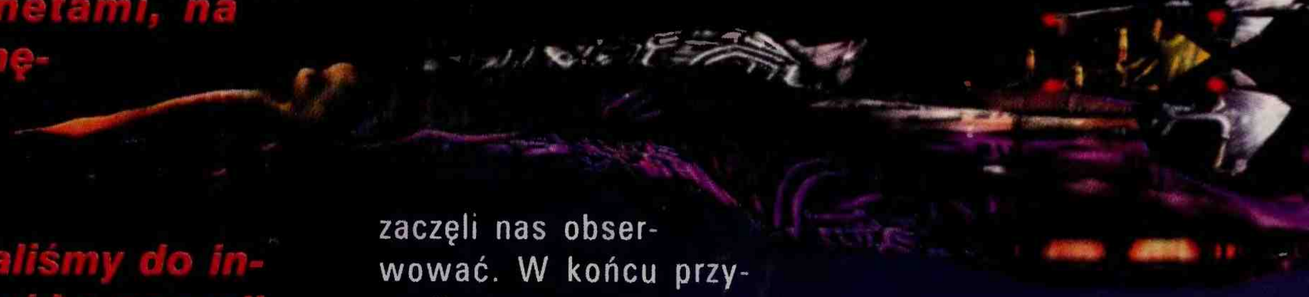
DRESSEN 98

CDN.

Przestrzeń...

Conflict: Freespace - The Great War

Wielka pustka, miliardy gwiazd... Niektóre otoczone są planetami, na niektórych z nich rozwinęło się życie... Ale to nasze Imperium drogę ewolucji przeszło najszybciej, to my przybywaliśmy do innych, by dyktować warunki z pozycji siły... Zawsze dawaliśmy tylko dwa wyjścia: inni mogli się albo nam podporządkować, albo zacząć się bronić... Miliardy lat ewolucji zniszczone w ciągu paru miesięcy... Na podobnej do naszej drodze ewolucji... Tylko dlatego, że rozwijali się zbyt wolno... W końcu jednak spotkaliśmy ich - Niszczycieli... I tym razem to oni stali na pozycji siły...



omimo tegoPrzestrzeń... postąpiliśmy w jedyny, znany nam do tej pory sposób - zaatakowaliśmy. Po raz pierwszy poznaliśmy gorycz porażki. Wycofaliśmy się... Oni jednak podążyli za nami. W przeciwieństwie do innych, Oni nie chcieli naszych surowców, nie interesowała Ich nasza technologia... Wydawali się skoncentrowani tylko na jednym - pogoni... Zostawiliśmy więc całe nasze Imperium, wycofaliśmy się do naszej kolebki, na planetę z której wyruszyliśmy na podbój Wszechświata... Do miejsca, z którego po raz pierwszy weszliśmy w podprzestrzeń. Ale Oni przybyli za nami... Tak jak czynili od pierwszego spotkania... Nasza rasa przestała istnieć, przeżyło tylko paru z nas. Bez nadziei na cokolwiek... Widzimy naszą klęskę tak, jak zrobią to inni, w przyszłości, o ile zostanie po nas jakikolwiek ślad...

Kiedy po raz pierwszy weszliśmy w podprzestrzeń, Niszczyciele tylko się przyglądali. Gdy zaczęliśmy tworzyć nasze Imperium, podbijać inne rasy, niszczyć całe ciągi ewolucji - zaczęli nas obserwować. W końcu przyszedł moment zapłaty za nasze dotychczasowe uczynki, za nasze Grzechy. Rozpoczęło się uwalnianie Świata od naszego istnienia, przywracanie mu równowagi. Dla nas ratunku już nie ma, ale jest to jedyna nadzieja dla innych. Nasze zniknięcie, całkowite... Naszej historii, nauki, technologii... Nawet pamięci o nas... Zostanie tylko Przestrzeń... Pusta, dla innych... A Oni dalej będą się przyglądać... I jeśli ktoś Zgrzeszy - wymierzą Karę...

Wojna z Vesudanami trwała od parudziesięciu lat. Bez wielkich zwycięstw, bez wielkich przegranych, bez decydujących rozstrzygnięć. Wyczerpywała jedynie zarówno siły nasze, jak i naszych wrogów. Pierwsze ostrzeżenie, że nie jesteśmy we Wszechświecie sami, przyszło nagle - jedna z naszych stacji przestała istnieć. Podobnie jak patrol, znajdujący się w pobliżu... Ale zostało ono zignorowane, posądzaliśmy o nie naszych dotychczasowych wrogów. Myliliśmy się... Traciliśmy czas... A Oni przyszli, zaczęli wymierzać karę... Opamiętaliśmy się jednak, zawarliśmy przymierze z naszymi wrogami. Oni byli jednak poza naszym zasięgiem. Nie odpowiadali na nasze próby kontaktu, ich statki były odporne na nasze bronie. Lecz zaczęliśmy współpracować, pojawiły się lepsze bro-

GTF Hercules

ciężki myśliwiec, wprawdzie niezbyt szybki, ale mogący przenosić największą ilość uzbrojenia ze wszystkich lekkich jednostek floty. Najlepsze efekty uzyskuje się po dodatkowym zlinkowaniu podstawowych systemów uzbrojenia - przeciwnik, który "przez przypadek" dostanie się w tworzony przez niego strumień niszczycielskiej energii, rozpada się w oczach. Zwłaszcza, jeśli jako rakiety wybierze się te samonaprowadzające i będzie się je stosowało w parach...

HIT

DEMO NA CD
Lipiec - Sierpień '98

INFORMACJE	
WYDAWCA	Interplay
DYSTRYBUTOR	CD Projekt
PROCESOR/PAMIĘĆ	P-133 / 32 Mb
KARTA GRAFICZNA	Zgodna z DirectX
KARTA MUZYCZNA	Zgodna z DirectX
SYSTEM	Windows 95
WWW.INTERPLAY.COM	

NASZ WERDYKT
91/100

nie, zaczęliśmy stawiać opór... Lecz sukcesy ograniczały się do wolniejszego tracenia naszych kolonii. Naszych wspólnych kolonii, mieliśmy jednak, my ludzie, to szczęście, że to Vesudanie znaleźli się w gorszej sytuacji. Poszliśmy im na pomoc, traciliśmy naszych pilotów, nasze statki, ale przegrana nie oznaczała naszego zniszczenia. Vesudanie i my jako ich sprzymierzeńcy nie walczyliśmy jednak tylko z Nimi... Część sił odwróciła się bowiem przeciw nam głosząc, że oto przyszedł czas zapłaty, że spełniły się stare legendy, że przybyli Niszczyciele, a jedyne co możemy zrobić, to w pokorze przyjąć Karę... Nie przerwaliśmy jednak walki...

GTF Apollo

podstawowa jednostka ziemian, dostępna od samego początku. Dobrze zrównoważona jeśli chodzi o pancerz i manewrowość. Nie najgorszym pomysłem jest ładowanie na nią rakiet typu Fury: mimo, iż nie potrafią się one automatycznie naprowadzać na cel, rekompensowane jest to dużą ilością, którą można zabrać na pokład, choć najlepiej sprawują się one rzecz w czasie starć z większymi jednostkami wroga i asteroidami.

Panowie, panie, wszyscy którym symulatory kosmiczne nie są obojętne przygotujcie się! Jeśli ostatni Wing Commander miał dla was świetną grafikę, I-War intrygującą fabułę, X-Wing vs. TIE Fighter wymagające misje, to zapewniam was, że w najbliższym czasie zmienicie swoich dotychczasowych faworytów na jednego - Descenta: Freespace. The Great War jest wielki! Olbrzymi!! Super!!! Wygląda lepiej od czegokolwiek, co pojawiło się do tej pory i służyło do latania w pustce między gwiazdami! Fabuła równie intrygująca, tajemnicza, co zakręcona i przybijająca. Filmiki po prostu powalają! Ich jakości nie powstydziłoby się nawet samo Industrial Light And Magic!!! Śmiało mogły by się pojawić na dużym ekranie i wywoływać okrzyki zachwytu!!! Łącznie z fabułą... Nie będę wam jednak niczego z poprzednich akapitów wyjaśniał, szkoda psuć zabawę. Wiecie, to uczucie oczekiwania, niepewność przyszłego losu.... Po prostu powala na kolana, ba!, rzuca na podłogę!!! Film, tylko sensowny, nie jakaś tam Apokaliksa, Dzień Zagłady, czy Niepodległości, przeszedł by spokojnie do klasyki fantastyki. Zresztą, co tu dużo mówić, książka także swoje miejsce na panteonie by znalazła, a ten scenariusz wydarzeń jest o tyle bardziej prawdopodobny, iż na stronie Interplay'a znaleźć można całkiem sporawą (czyli więcej niż dwa) liczbę opowiadań osadzonych w świecie Wielkiej Wojny - i to wcale nie należących do jakiejś tam radosnej twór-

GTF Ulysses

najzwrotniejszy myśliwiec floty, podobnie jak w przypadku Valkyrie, uzyskano to jednak kosztem opancerzenia i uzbrojenia. Najlepszą taktyką są w jego wypadku szybkie doskoki połączone z szybkim zmasowanym atakiem i równie szybkim odskokiem. W bezpośredniej konfrontacji, nie ma się bowiem zbyt wielkich szans - po paru strzałach nie nadaje się już praktycznie do niczego.

GTF Valkyrie

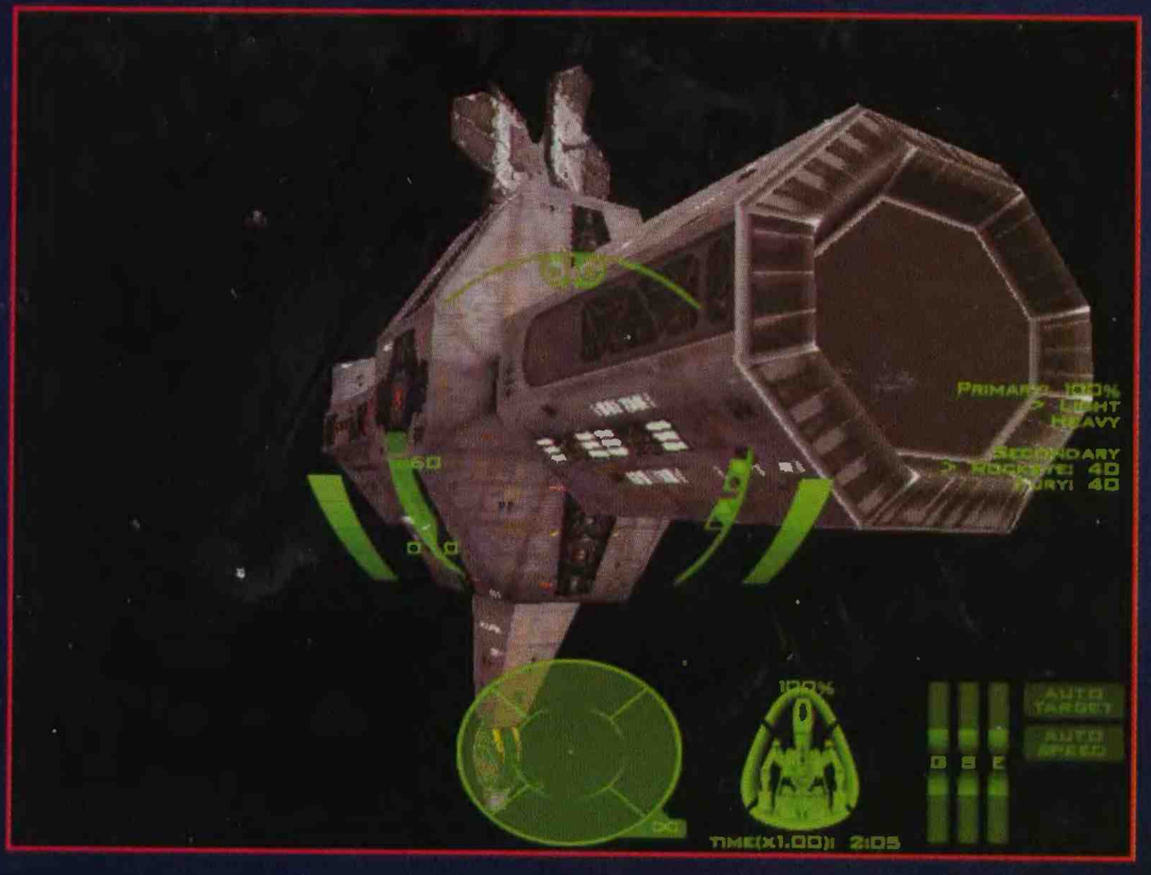
ich główną zaletą jest bardzo duża prędkość, uzyskana jednak kosztem pancerza i zabieranego na pokład uzbrojenia. Aby ją w pełni wykorzystać, warto w czasie pościgu przerzucić wszystkie rezerwy energetyczne do silników, co nie tylko dodatkowo ją zwiększy, ale i skróci czas potrzebny na doprowadzenie dopalaczy do stanu używalności, a jest to system, z którego wypada korzystać jak najczęściej.

GTB Ursa

największa jednostka, za której sterami przyjdzie nam zasiąść w czasie tej wojny. Jedyny bombowiec zdolny do przenoszenia pocisków klasy Harbringer. Podobnie jak Medusa, wyposażono go w tylną wieżyczkę, ma jednak także dwa miejsca na podstawowe systemy uzbrojenia i trzy na drugorzędne. Postarano się także o odpowiednie opancerzenie, dzięki czemu można się, jeśli wymaga tego sytuacja, skoncentrować na podstawowym zadaniu (jakim jest zazwyczaj rozprawienie się z dużymi jednostkami wroga), ignorując wraże myśliwce: z jednej strony zajmuje się nimi wieżyczka, a z drugiej tarcze i pancerz.

czości fanów, tylko pisanych przez gości zawodowo się tym parających... Niby mała rzecz, tak móc sobie poczytać jak to tam się innym powodzi, ale cieszy... Daje znacznie większe poczucie tej alternatywnej rzeczywistości. Przywiązuje do tytułu. Ubija grunt pod przyszłe dodatki. Które są już zresztą zapowiedziane...

Ale zamiast o przyszłości, o której będzie gdy stanie się teraźniejszością, parę słów o teraźniejszości obecnej. Wielka Wojna jest grą wielką, wspaniałą i w ogóle, nie tylko dzięki klimatowi wprowadzanemu przez filmiki czy opowiadania. Nawet nie dlatego, że grafika



w samej grze powala. I nie z powodu oprawy muzyczno-dźwiękowej. Fakt, że wszystkie te elementy stoją na bardzo wysokim poziomie, bijąc sobie moim skromnym zdaniem, dowolny z wcześniej wymienionych symulatorów, ale do nich dochodzi jeszcze sama walka.

Przez duże W. Jest jej dużo, jest bardzo wymagająca i daje nielichą satysfakcję. Te błyskawice przelatujące po kadłubach uszkodzonych jednostek... Kawałki pancerza odlatujące w Przestrzeń po potraktowaniu go huraganowym ogniem, zamontowanych na ciężkim myśliwcu broni... Rakiety włączające silniki dopiero w pewnej odległości od wypalającego je statku... Dym i ogień towarzyszące błyskawicom... Głosy skrzydłowych potwierdzających przyjęcie rozkazów...

I wielkość innych, ciężkich jednostek... Które nie dość, że olbrzymie, to jeszcze z mnóstwem szczegółów! Nie jakiś tam trójkącik imitujący Gwiezdnego Niszczyciela - może się czepiam, ale różnica jest znaczna!!! Jak Star Wars kocham!!! Jedyne do czego może się przyczepić taki hard-core'owy miłośnik latania w Przestrzeni jak ja, to dynamika lotu na poziomie X-Winga, bez efektów specjalnych w postaci bezwładności czy lotu swobodnego znanego z I-Wara. Jest to wprawdzie z początku dość dokuczliwe, ale jeśli tylko przypomnimy sobie stare zagrywki taktyczne - robi się mimo to całkiem miło. W końcu reszta jest bez zarzutu!

Przed misjami udajemy się na briefingi, od czasu do

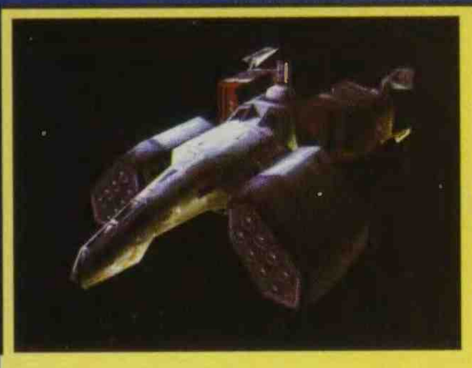
czasu oglądamy filmiki, dowiadujemy się o nowych technologiach, przygotowujemy do boju naszą eskadrę i inne oddane nam pod komendę siły - słowem wszystko co najlepsze. Wprawdzie czasami startujemy na odgłos czerwonego buczka i na zabawę w wybór swego narzędzia walki nie ma czasu, ale dodaje to tylko grze uroku, cóż to bowiem za problem wykonać misję na optymalnie, do czekających nas zadań skonfigurowanych siłach? Zwłaszcza jeśli o części z nich nie mamy prawa nic wiedzieć??? No i do tego misje dwuczęściowe... To jest dopiero wyzwanie! Przechodzi się tylko z tymi siłami, które przetrwały fazę pierwszą!!! Żadnego dozbrajania (no chyba, że mamy jeszcze pojazd wsparcia), czy naprawiania (i to niezależnie od pojazdu wsparcia, bo ten na dziurki w pancerzu nic niestety nie poradzi...), jedyne co można między nimi zrobić, to przeczytać krótki briefing uzupełniający i zmówić paciorek, pocałować misia, czy co tam zwykliście robić w mniej ciekawych sytuacjach.

Czyżby zatem gra, nie licząc uproszczeń w locie, do-

GTB Athena

w najprostszych słowach bombowiec, którym lata się prawie jak myśliwcem. Niezgorsza manewrowość połączona z dużą ładownością stanowi zabójczą kombinację nie tylko przeciwko krążownikom wroga - w późniejszym wykańczaniu wrażych myśliwców sprawuje się równie dobrze, choć nie aż tak jak Hercules.

GTB Medusa

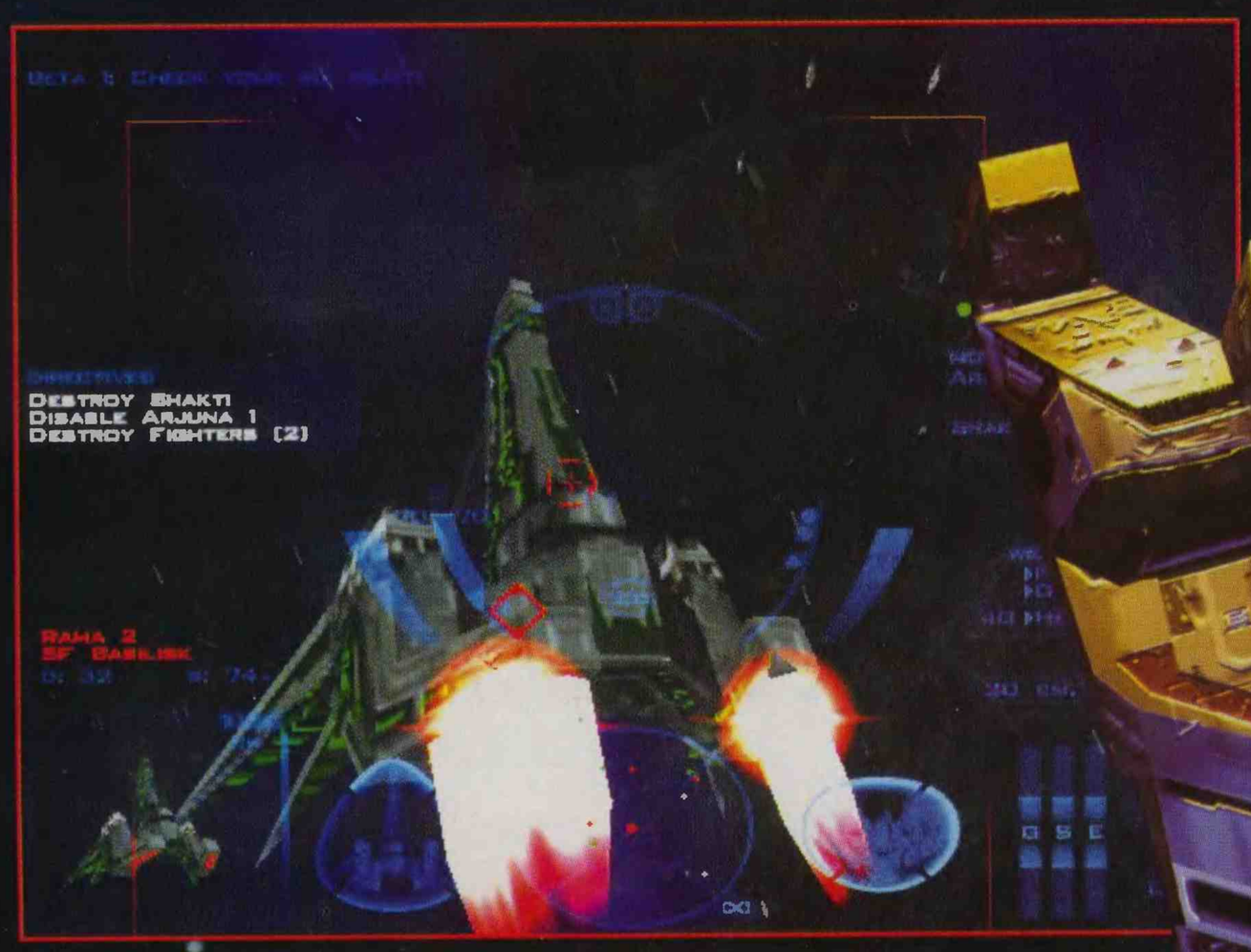


najbardziej uniwersalny z bombowców. Jest wprawdzie wyposażony w tylko jedno miejsce na podstawowe systemy uzbrojenia, ale w zamian otrzymuje się automatyczną wieżyczkę troszczącą się o tylną półsferę oraz trzy miejsca na systemy drugorzędne. A to oznacza, przy załadowaniu do dwóch z nich rakiet samonaprowadzających się, ciężkie czasy dla wrażych myśliwców, choć, ze względu na mniejszą manewrowość, nie jest on oczywiście tak dobry w zwalczaniu lekkich jednostek wroga, jak chociażby Athena, czy dowolny z myśliwców. Ale jest to w końcu bombowiec mogący sobie całkiem nieźle poradzić z myśliwcami, a nie na odwrót.

skonała? No, niezupełnie... Wprawdzie zależy to od punktu widzenia, ale niezbyt przyjemne jest przyjęte tempo wprowadzania nowych rozwiązań technicznych - "nieco" zbyt szybkie. Co dwie misje coś nowego... Co ile one się dzieją? Bo jeśli co miesiąc (bardzo naciągane założenie, sensowniejsze byłoby przyjęcie, że co parę dni, jeśli nie co dnia!), to chyba naukowcy są na prochach - i to nie powiem jak potężnych.... Ale nie czepiajmy się, dzięki temu co chwila dochodzą nam nowe zabawki! I jest to równie miłe, co nielogiczne - coś za coś.

...W ostatniej dla nas chwili, wspólnym wysiłkiem obydwu ras, pierwsza fala Ich ataku została powstrzymana, główna jego siła - zniszczona. Zdołaliśmy także zniszczyć wszystkie wrota prowadzące do naszych światów. Nasza Kara nie została więc wymierzona... Na razie... Jedyna bowiem niewiadoma, to na ile ją odroczyliśmy... I czy mamy prawo wierzyć, że kiedykolwiek zostanie nam darowana?...

Długouchy



Reflux

Dawno, dawno temu pewni panowie, posługując się bardzo, ale to bardzo dobrym kalkulatorem, o nazwie Amiga, stworzyli też bardzo, ale to bardzo dobrą grę o nazwie Dune 2. Wraz z nią powstał nowy gatunek gier strategicznych, zwanych RTS-ami. Inni Panowie z całego świata zakrzykneli "My też chcemy!" i zaczęli tworzyć mnóstwo gier RTS, jedna wspanialsza od drugiej. Tak było do pamiętnego roku 1998, kiedy to druzyna z METROPOLIS postanowiła zburzyć nasz "porośnięty mchem" światopogląd. Dotarły do nas dźwięki fanfar, chrzęst gąsienic i dudnienie stalowych stóp mechanicznej armii z Metropolis, która dumnie ogłosiła przewrót wśród strategii czasu rzeczywistego.

Historia z życia wzięta

Przewrót jest to na pewno, bo też takiej gry na rodzimym rynku jeszcze nie było, po prostu nie jest chyba najrozsądniej zamykać ją w jednej szufladzie z RTS-ami. Reflux kojarzy mi się z "Tankami"(czołgami), niegdyś popularną grą na C-64, osadzoną w trójwymiarowej scenerii, gdzie zamiast czołgów "hasają" po planszy wielkie ROBO(to nie jest skrót). Jeżeli znajdą się naśladowcy twórców Refluxa, to trzeba będzie wymyślić dla tego rodzaju gier jakiś ładny skrócik. Reflux jak każda gra, posiada swoje story. Akcja rozgrywa się na Marsie. Pech chciał, że kolonizacja planety się nie powiodła i teraz wszyscy wracają do domu (na Ziemię oczywiście). Odważni żołnierze ewakuując osadników, znajdują dużą armatę(większą od "Grubej Berty"). I znowu pech chciał, że armata jest ufoludków, którzy wrócą za rok i będą strzelać sobie w Ziemię. Zaraz , zaraz, skoro zielone ludziki wrócą za rok, to z kim będziemy się bili? Okazuje się, że staniemy po stronie jednego z dwóch koncernów zbrojeniowych, które rywalizują ze sobą o kontrakt na produkcję broni która pokona właścicieli armaty. Możemy wcielić się w postać szefa " Siły Ognia" Jacka de Crafta (to ten w czepku i okularach do pływania z cygarem w gębie), albo zostać Markiem Hopperem szefem "Inteligencji"(ten znowu wygląda jak doświadczony zwolennik swojej płci). Wyboru korporacji, jak i innych czynności typu wybór misji czy upgreade Robo dokonujemy w formie rozmów z własnymi doradcami. Brak jest w Reflux'ie klasycznego menu, a zastosowane przez twórców gry rozwiązanie, jest bardzo interesujące. Na ekranie znajdują się twarze twoich doradców. Jest wśród nich szpieg, adiutant (kadziciel), profesor odpowiedzialny za wynalazki oraz "niepełnosprawny", któremu można kazać wyłączyć grę czy też zapisać lub wczytać stan gry. Najważniejsza jednak jest zielono –pomarańczowa pani, która dostarcza informacji o dostępnych misjach oraz wyraża zgodę na ich wykonanie. Każdy z doradców posiada indywidualne cechy charakteru, co prawdopodobnie miało umilić konwersację z nimi. Gdy jednak poznałem bliżej ich osobowości przestałem z nimi rozmawiać, a ich "doractwo" ograniczyło się do targowania ceny wynalazku i dostarczaniu informacji o następnej misji.

Give me power!

No ale dość już rozmów czas przenieść się na pole bitwy. Pierwsze co rzuca się w oczy to brak czegoś, co musieliby-

INFORMACJE	
WYDAWCA	Metropolis Software House
DYSTRYBUTOR	IPS Computer Group
PROCESOR/PAMIĘĆ	P-133 / 16 Mb RAM
KARTA GRAFICZNA	Zgodna z DirectX
KARTA MUZYCZNA	Zgodna z DirectX
SYSTEM	Windows 95/98
WWW.METROPOLIS.COM.PL	

NASZ WERDYKT

78/100

ły. Z drugiej strony zmusza nas to, do przemyślenia strategii działania, a nie do produkcji jednego superrobo, który niszczy wszystko i wszystkich.

Poradnik inwestora

Najważniejsze w całej grze są pieniądze. Jeśli chcesz żyć, musisz zarabiać. Kiedy rozpoczynasz kampanię, dysponujesz niewielkim funduszem, który wystarczy tylko na początek. Nie ma problemu z pomnożeniem dochodów . Wystarczy tylko sprawnie i przede wszystkim szybko kończyć misję. Otrzymujesz premie za czas w którym zniszczyłeś wroga , a także za pozostałą energię bazy.

Im bardziej jesteś skuteczny tym więcej masz pieniędzy i jesteś bardziej skuteczny, gdyż za nie kupujesz wynalazki.

Świetlisty placek (podobno kopula), który pojawia po rozpoczęciu misji, to twoja baza. Kolorowe paski w prawym dolnym rogu ekranu pokazują stan danej bazy. W zależności od uszkodzeń, baza może osiągnąć trzy poziomy, przy czym osiągnięcie każdego z nich jest równoznaczne z gigantyczną eksplozją i zniszczeniem wszystkich pojazdów wroga.

Zamiast rozglądać się po polu bitwy(o czym niżej), od razu po rozpoczęciu misji musisz zająć się produkcją Robo. Aby dostać się do hali produkcyjnej, wystarczy tylko nacisnąć spację . Po lewej stronie masz do wyboru kilka typów Robo, które aktualnie możesz produkować, po prawej wybierasz napęd , a na dole znajdziesz wszystkie udoskonalenia

śmy wydobywać, aby produkować Robo. Środki do produkcji pojazdu dostępne są od razu, co gwarantuje, że na walkę nie będziesz czekał dłużej niż 30 sekund. Brak surowców powoduje, że fundusze już po chwili od zniszczenia jednostki są znowu dostępne. Roboty konstruujemy własnoręcznie, z dwóch podstawowych elementów podwozia oraz korpusu z wbudowana bronią . Klasyczny upgreade jednostki jest

niedostępny, jednak istnieje możliwość zamontowania dopalacza, który albo zwiększy prędkość Robo, albo jego wytrzymałość, doda siły ognia lub zwiększy jego częstotliwość. Składniki Robo dostępne są w ośmiu opcjach, z tym że podwozia i broń pojawiają się systematycznie po każdej misji, a dopalacze musimy kupić od profesora. Arsenał jest bardzo zróżnicowany, klasycznie poczynając od ciężkich karabinów maszynowych, dział laserowych, kończąc na miotaczach min, wyrzutniach granatów lub działach falowych. O tym jak będą poruszały się nasze Robo także decydujemy sami. Możemy stworzyć szybkiego, zwrotnego "zawodnika" na podwoziu odrzutowym, który jednak nie przetrwa zmasowanego ataku albo ciężkiego gąsienicowego potwora, któremu nic się nie oprze. Szkoda tylko, że nie można wyposażyć Robo w kilka dopalaczy. Albo jest bardzo szybki, albo bardzo wytrzyma-

jakich dokonali twoi naukowcy. Kilka kliknięc myszą, a cała banda twoich własnych terminatorów, robocopów, stalowych drwali będzie gotowa zniszczyć Szmaragdowy Zamek (z krainy Oz) przeciwnika.

Wielkie kabum

Wielkim mankamentem Refluxa są niezbyt przyjemne

dla oka etapy, które wyglądają niczym nieoświetlone piwnice zalane podczas zeszłorocznej powodzi, na których ścianach fosforyzują gigantyczne kolonie grzybów. Jeżeli jednak chodzi o światło to pomimo, że jest go tak mało, to świeci bardzo ładnie. Obracające się żarówy rzucają dookoła snopy światła, placek(baza) delikatnie fosforyzując elegancko rozświetla teren wokół siebie. Profesjonalnie zrobione są także eksplozje naszych mechanicznych pupili, którzy wybuchają rozrzucając po całej okolicy części i rozświetlają naszą "zalaną piwnicę" efektownymi "pokazami sztucznych ogni". Oczywiście Robo eksplodują, bo się do nich strzela, a strzela się bardzo dużo i bardzo ładnie. Po planszy przelatują chmary pocisków z broni maszynowej, piękne rakiety ciągnące za sobą pióropusze dymu i ognia we wszystkich kolorach tęczy. Nade wszystko najefektowniejsze są jednak błyski bardziej futurystycznych broni i niezapomniana eksplozja przeładowanej energią bazy, która wygląda jak "mała Hiroszima w piwnicy". Niestety cieszyć oczy będą tylko szczęśliwi posiadacze 3dfx, gdyż programowe 3d jest tylko dostateczne i nic poza tym.

Wykonać rozkaz!

Warto napisać kilka słów o samych misjach. Cóż, najczęściej rozkazy sprowadzają się do zniszczenia bazy przeciwnika i wszystkich jego oddziałów, jednak nie znaczy to, że niczym się one nie różnią . Każde zadanie wymaga precyzyjnego doboru maszyn, ich rodzaju i ilości. Fundusz zazwyczaj jest na tyle ograniczony, że można zbudować do ośmiu maszyn w typie podstawowym, lub na przykład cztery zmodernizowane, kombinacje są ograniczone tylko fantazją i dostępną gotówką. Czasami warto dokonać modernizacji samej bazy, gdyż w niektórych misjach bez pomocy na przykład zwielokrotnionego wybuchu skumulowanej energii ukończenie etapu jest nie możliwe. Jeżeli chodzi o muzykę to ta w trakcie misji pobrzmiewa dość miło, jednak w najbardziej gorących momentach zagłusza ją huraganowy ogień karabinów maszynowych i średniej jakości (choć nie głośności) wybuchy rakiet oraz trafianych przez nie maszyn.
Misji jest 31 dla jednego gracza, którego w ostatniej 32 czeka chwalebny bój z zielonymi ludzikami i 10 misji wieloosobowych. Liczby może nie są zbyt wielkie, ale jeżeli ktoś się uprze i zechce zobaczyć kosmitów, to czeka go naprawdę dużo grania.

finito

Już na początku wspomniałem, że Reflux to przewrót. Rzeczywiście, takiej gry żadna polska "stajnia" jeszcze nie wypuściła. Gra, pomimo wielu niedociągnięć (przede wszystkim story), prezentuje się jako wyrób dobrej jakości(nawet światowej).Jak widać polscy producenci gier, też potrafią stworzyć coś "dobrego" i miejmy nadzieje, że nie będzie to pojedynczy epizod. Cóż , gra jest światowej jakości, ale i wymagania ma także światowe. Minimum to 133 16Mb , aby jednak naprawdę dobrze się pobawić, trzeba już PII i oczywiście 3dfx. Na koniec, rzecz chyba najistotniejsza(a może mam złe podejście do sprawy), mianowicie cena tego cudu znad Wisły. Reflux kosztuje tylko 50 nowych złotych, więc bez względu na to co o nim napisałem, chyba trzeba go kupić.

Mr. Regres

W tym miejscu powinien
znajdować się plakat
Scan Vangis 2013 for
www.retroreaders.makii.pl

W tym miejscu powinien
znajdować się plakat
Scan Vangis 2013 for
www.retroreaders.makii.pl

W tym miejscu powinien
znajdować się plakat
Scan Vangis 2013 for
www.retroreaders.makii.pl

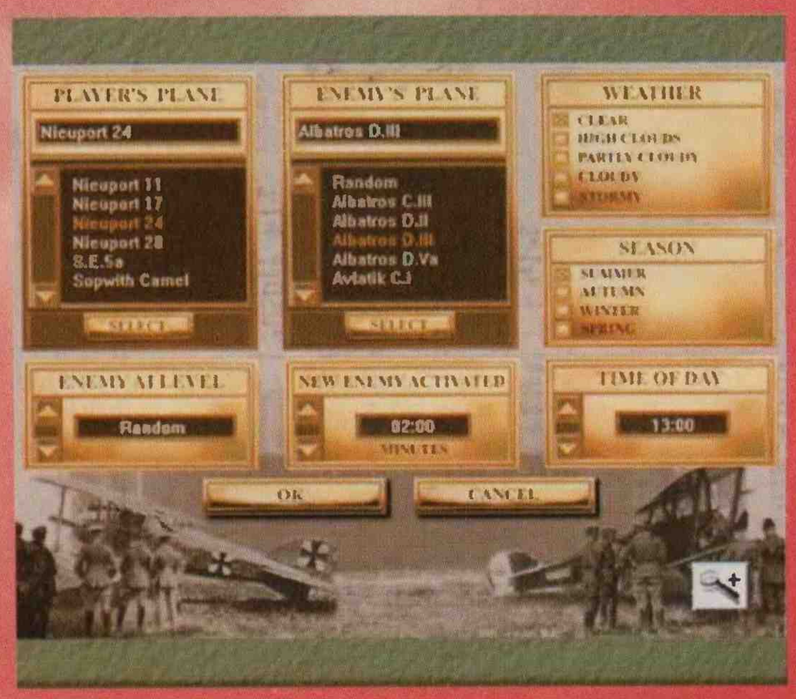
W tym miejscu powinien
znajdować się plakat
Scan Vangis 2013 for
www.retroreaders.makii.pl

Powrót do przeszłości

Red Baron II

Pierwsza część Red Barona Sierry jest już zabytkiem zaliczanym do klasyki światowego lotnictwa. W zamierzchłych czasach, kiedy na biurku stała jeszcze przesławna Amiga, Red Baron był jedną z moich najlepszych gier i to właśnie dzięki niemu doceniłem uroki symulatorów lotu. Kiedy więc usłyszałem, że specjaliści z Sierry wystrzelili właśnie Red Barona 2, poczułem jak zwilgotniały mi dłonie i zaschło w ustach a w głowie zakręciło jakby śmigło Pfalza. Czym prędzej uzbroiłem się w starą pilotkę i zasiadłem do komputera.

Już po kilku godzinach testów, przekonałem się, że RB 2 to symulacja "najwyższych lotów" i w tej chwili zdaje się być po prostu bezkonkurencyjna w klasie symulatorów lotu, z czasów pierwszej wojny światowej. Co ciekawe, RB 2 nie obsługuje akceleratora grafiki, a mimo to wygląda bardzo dobrze. Na takie "drastyczne" rozwiązanie zdecydowano się po to, aby można było umieścić w grze maksymalnie dokładnie odwzorowane scenerie (40000 mil kwadratowych terenu północnej Francji),obiekty naziemne oraz inne samoloty, co przydaje grze maksimum realności, a od "dopalaczy" wymagałoby już zbyt wiele (nawet akceleratory drugiej generacji mają pewne ograniczenia) W praktyce wygląda to w ten sposób, że w trakcie gry mamy wrażenie, iż obok toczy się naprawdę wojna. W każdym momencie, "przypadkowo" stajemy się widzem na amfiteatrze wojny, a nie jej jedynym kreatorem. Dookoła lecą eskadry bombowe, gdzieniegdzie toczy się właśnie pojedynek myśliwców, wysoko przemykają rozpoznawcze aeroplany, na widnokręgu wykwitł pióropusz dymu, poniżej palą się zabudowania miasta... W każdej chwili możemy zostać zaatakowani, lub sami zaatakujemy. Nigdy nie możemy być pewni czy obok głównego celu misji nie pojawią się jakieś nieprzewidywalne przeszkody, lub inne zagrożenie, z powodu którego będziemy zmuszeni zmienić trasę lotu. Wysokie AI komputera (Dynamix: ACE AI) również ma tu swoje znaczenie. Powietrzny pojedynek naprawdę jest ekscytujący i wymaga wielkiej wprawy oraz umiejętności. Ponieważ każdą maszyną lata się nieco odmiennie (wow!) niezbędna jest również praktyka i doświadczenie, co tym bardziej podnosi walory bitewne gry.



Gracz ma do dyspozycji 26 maszyn, poczynając od takich jak Foker Eindecker, aż po jednostki typu SPAD czy Albatros. W sumie na niebie pojawia się niemal 40 typów obiektów latających. Grę toczymy w trzech trybach. Flu Now umożliwia natychmiastowe wzbicie się w powietrze i walkę z przeciwnikiem. Kampania, to z kolei szereg misji po wyborze jednej z walczących stron. Pozostaje jeszcze bardzo dobry edytor umożliwiający wygenerowanie własnej misji.

W trakcie walki wciąż trzeba pamiętać, że nasz samolot to nie F-22. Jeżeli zbytnio zaszarżujecie może się zdarzyć, że skrzydło zwyczajnie... odpadnie! Zbyt ryzykownym i gwałtownym manewrom towarzyszą niepokojące trzaski poszycia... Co prawda, kiedy na ogonie czai się bandyta, trudno myśleć o konstrukcji samolotu, jednak brak takiej refleksji spowoduje pewną katastrofę. Na szczęście zdarzają się również miłe chwile, gdy niespodziewanie zza chmur wychynie niemal bezbronny, zagubiony bombowiec. Wbrew pozorom, takie zdarzenia trafiają się dość często, co dodaje tylko smaku grze. Red Baron 2 okazał się zdumiewająco dobrą grą i naprawdę godną polecenia. Sierra nie po raz pierwszy udowodniła, że produkty sygnowane jej znakiem są godne uwagi i maksymalnie grywalne...

Puck

INFORMACJE	
WYDAWCA	Sierra
DYSTRYBUTOR	IPS Computer Group
PROCESOR/PAMIĘĆ	P-133 / 16 Mb
KARTA GRAFICZNA	Zgodna z DirectX
KARTA MUZYCZNA	Zgodna z DirectX
SYSTEM	Windows 95
WWW.SIERRA.COM	

NASZ WERDYKT

71/100

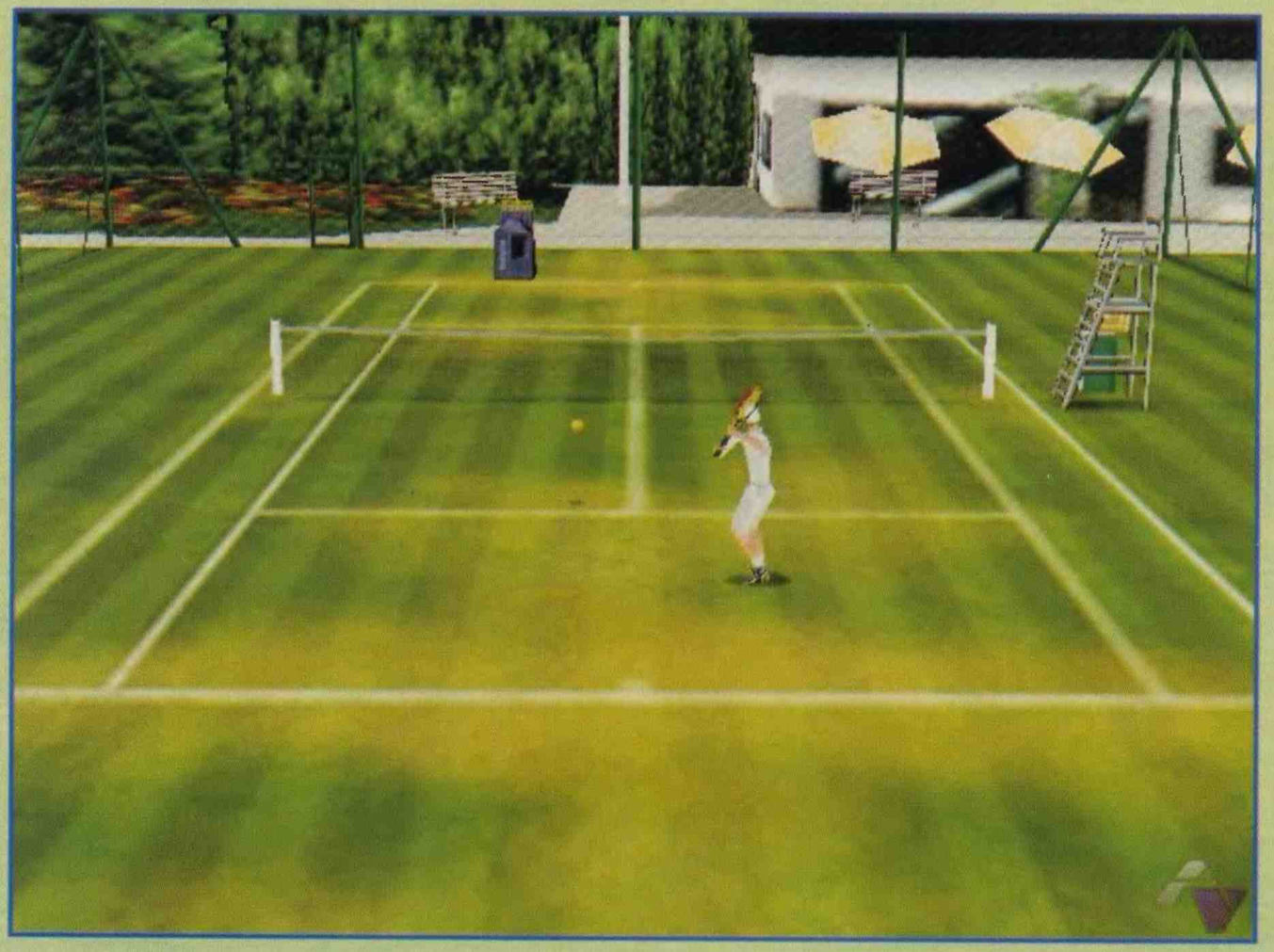
Net, Net, Out !!!

Game, Net & Match

Witam państwa serdecznie z kortów Wimbledonu! Już za chwilę rozpocznie się inauguracyjny pojedynek turnieju Blue Byte Warsaw Cup (transmisję oglądają państwo dzięki wydawnictwu IO) między Bronchitą Chimenez i Grefi (Good) Staff. Mam zaszczyt "komentować" dla państwa grę firmy Blue Byte Game, Net & Match, w której dwóch panów lub dwie panie, stojących po obu stronach bawełnianej siatki, z zawzięciem usiłuje trafić małą zieloną piłeczką przeciwnika stojącego po drugiej stronie wspomnianej siatki w głowę. Jeżeli jeszcze ktoś nie zorientował się o co mi chodzi, to odsyłam do R. Barana. znanego propagatora tenisa ziemnego we Wrocławiu.

Już łączę się ze sprawozdawcą na kortach. (Halo Dariusz, halo, gfweykfgydgi. Oj, chyba jakieś problemy na łączach). Witam Państwa ponownie. zawodniczki już są na korcie. Skoro zaś mowa o kobietach, nie pozostaje nic innego, jak zająć się opisem ich walorów fizycznych (nie wydaje mi się żeby cechom ich charakteru można było poświęcić najmniejszą wzmiankę , przecież to nie RPG.). Sądząc po ich wyglądzie, enerdowskie metody treningu nie dotarły jeszcze na korty. Szczupłe, żylaste ciała zawodników i zawodniczek, zapadnięte policzki z mocno zarysowanymi szczękami świadczą o długim i czystym chemicznie treningu. Tyle jeżeli chodzi o zewnętrzną konstytucję naszych gigantów tenisa. Nie wiem czy słowo giganci jest zupełnie na miejscu, gdyż autorzy gry nie dają nam szansy wcielenia się w jakąkolwiek wielką postać grająca w tenisa, Andre Agassi to Ben Begassi, Conchita Martinez to Bronchita Chimenez itp.

Każdy z zawodników scharakteryzowany jest sześcioma cechami: wolej, szybkość, siła, forehand, backhand oraz serwis, brakuje tylko punktów magii, albo siły ognia i już byśmy mieli doskonałe RPG lub FPP . Każdy z tych parametrów oceniany jest w dziesięciostopniowej skali i oczywiście możemy te parametry dowolnie rozdzielać, dodawać i odejmować by wreszcie stworzyć wspaniałego zawodnika , rozstawionego z numerem 189 (przeciwników jest 188). Zawodnik już jest, więc do dzieła, idziemy pomachać rakietką. Machać możemy w jednym z 169 turniejów, w tym pięciu Masters. Dla tych, którzy nigdy wcześniej z tenisem do czynienia nie mieli, polecam trening z mechaniczną wyrzutnią piłeczek. No ale my mamy za sobą niejeden wygrany turniej, więc do ataku – wyjazd na kort, a kortów ci u nas dostatek. Autorzy uraczyli nas aż 13-ma rodzajami nawierzchni. A ponieważ w Polsce tenis jest słabo rozpowszechniony (w każdym razie wśród zwykłych zjadaczy chleba) pozwolę sobie te nawierzchnie wymienić: dwa korty trawiaste, dwa ziemne, dwa wykładzinowe, oraz pięć nawierzchni, na których rozgrywane są turnieje Masters. Korty



INFORMACJE	
WYDAWCA	Blue Byte
DYSTRYBUTOR	CD Projekt
PROCESOR/PAMIĘĆ	P-100 / 16 Mb
KARTA GRAFICZNA	Zgodna z DirectX
KARTA MUZYCZNA	Zgodna z DirectX
SYSTEM	Windows 95
WWW.BLUEBYTE.COM	

NASZ WERDYKT

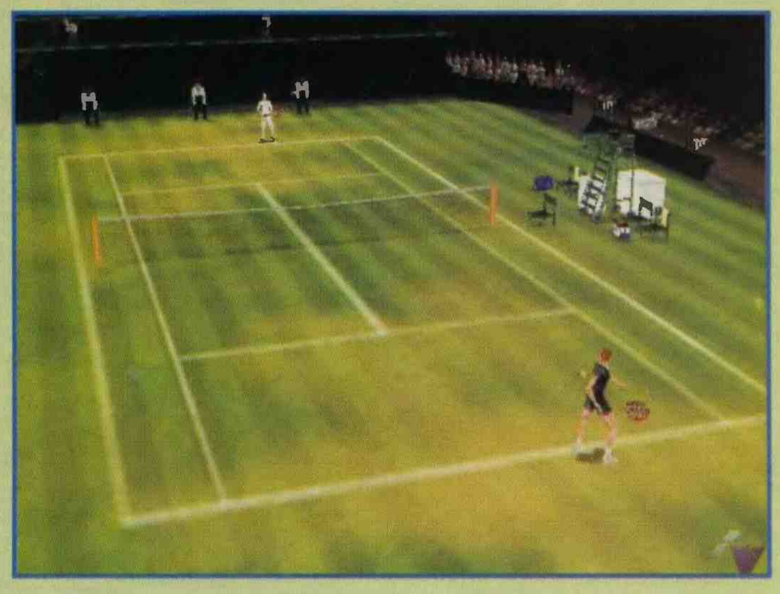
65/100

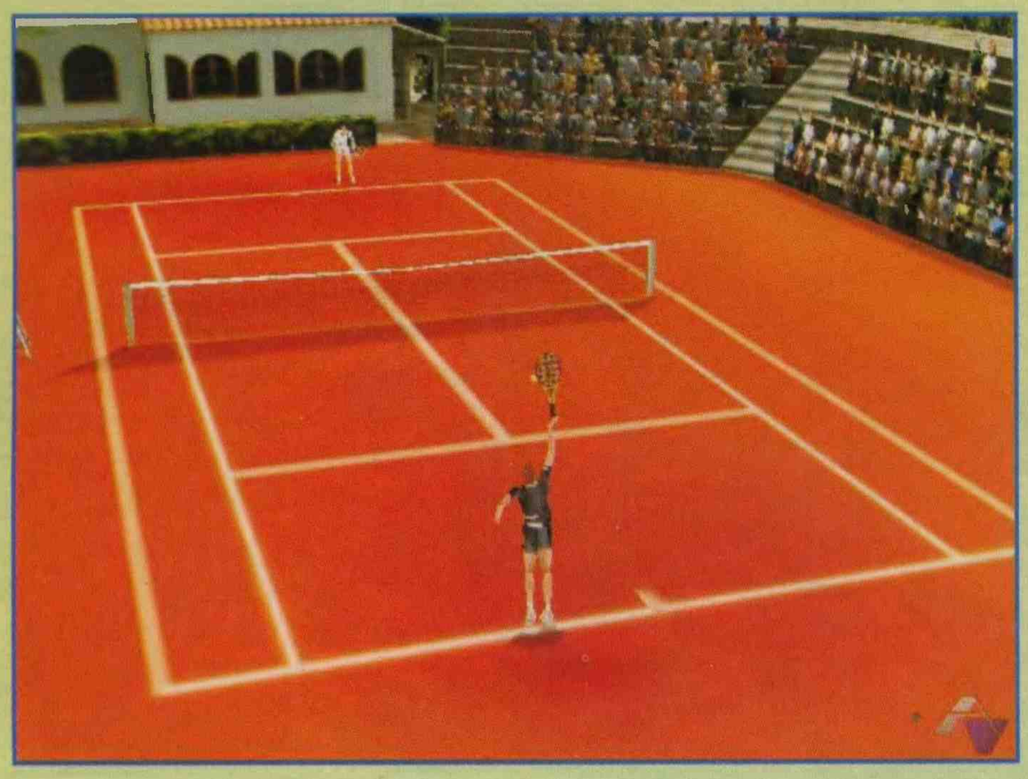
wizualnie prezentują się bardzo ładnie, choć spotkałem się z opinią, że niektóre wyglądają jak drewniana podłoga w przedpokoju. Różnorodność kortów cieszy, tylko nie wiem dlaczego producenci uznali nas za laików(a może sami nimi są) i nie uwzględnili tego, że w zależności od nawierzchni zmienia się prędkość piłeczki. Niestety piłeczka czy to po trawie, czy to po betonie, gna tak szybko, że aby ją odbić trzeba się bardzo napocić.

Ale gdy uda się odbić, albo zdarzy się cud i po odbiciu na tablicy pojawi się wynik 15:0 dla nas, tłum kibiców wynagrodzi nas oklaskami i eleganckimi pomrukami aprobaty. Wspaniałym rozwiązaniem jest sposób rozmieszczenia kibiców na trybunach.

Wszyscy leżą!!! nikt nikogo nie bije, nikt nie macha szalikiem, może nowy przewodniczący PZPN-u weźmie to pod uwagę i na naszych stadionach niedługo zagoszczą leżaki, a w miejsce trybun honorowych pojawią się obite pluszem wersalki (bitmapowa publika rozjechana walcem nie wygląda na szczęśliwą ze spotkania) Na szczęście gra w tenisa nie wymaga zbyt wielu efektów dźwiękowych, być może dzięki temu udało się twórcą uzyskać perfekcyjny odgłos odbijania piłeczki.

Kilka słów wypada poświęcić procesowi grania. Walka na korcie jest dość trudna. Pomimo, że część uderzeń zawodnik wykonuje automatycznie (wystarczy żeby znalazł się tylko w pobliżu piłeczki), to gra jest tak dynamiczna, że za pomocą klawiatury gra się bardzo nieskutecznie. Osobiście polecam gamepad. Poprzeczkę podnosi także nieźle dopracowana sztuczna inteligencja, dzięki której twoi przeciwnicy doskonale dostosowują się do umiejętności gracza, nawet biorąc poprawkę na to, że po pewnym czasie, nie strzela on już w księżyc, tylko wystacza mu kort. Autorzy gry pomyśleli również o tych którzy preferują grę z mniej inteligentnym przeciwnikiem. Możesz zaprosić od czterech do ośmiu nierozgarniętych kumpli i rozgnieść ich w debla, albo w małym turnieju. Jeśli nie lubisz gdy ktoś dotyka twojego komputera swoimi brudnymi łapskami, możesz zmierzyć się z tenisistami z internetu. Ta opcja daje w sumie największe możliwości "podrasowania' swojego zawodnika, gdyż tylko tutaj maksymalnie możemy wykorzystać przydziałowe punkty i rozdzielić je wedle potrzeb.





Mamy więc następną porażkę zawodnika sponsorowanego przez firmę Blue Byte, nasz Wojciech Fibak po raz kolejny okazał się niezwyciężony wygrywając w dwóch setach 6:2,6:2 . Dziękuję państwu za cierpliwość, przepraszam za niezbyt udane widowisko, i aby nie przedłużać już łączę się ze studiem w Warszawie.

Turniej jak każdy widzi nie był zbytnio interesujący, firmie B.B. nie udało się zaistnieć na kortach, ale już krążą pogłoski, że ich managerowie prowadzą rozmowy z najdroższą ligą cymbergaja w Pasikurowicach. Może to i lepiej. Game, Net,&Match wymaga P90, 16 Mb, a bez 3dfx lepiej pooglądać telewizję.

Mr. Regres

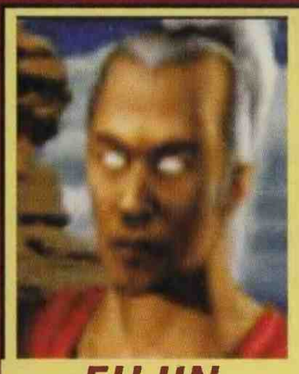
Śmiertelna Walka

Mortal Kombat 4

Kolejny odcinek kultowej już nawalanki Mortal Kombat zagości na naszych twardzielach, tym razem prezentując swoje możliwości w trójwymiarze. Wierzcie mi, bądź nie, ale MK4 to nadal extra szybkie mordobicie, gdzie nie potrzeba masy ciosów by zgładzić przeciwnika...

Let the combat begin !

Siedemnaście miesięcy temu można było usłyszeć o tym, że Mortal Kombat 4 pojawi się na rynku, nikt tylko nie był pewien co zaprezentują twórcy gry. Ponoć gra nie miała żadnych szans ukazać się na PC, z prostego względu: ówczesne maszynki nie pozwalały na wyciągnięcie czegoś wiecej, niż żabiego skoku... Jak to w światku komputerowym bywa - do czasu. Pojawienie się takiego cacka jak Voodoo zlikwidowało problem... I dzięki Bogu ! A raczej dzięki 3dfx'owi :). Zastanawiam się tylko czy należy komuś z was, graczy przedstawiać MK? Chyba nie trzeba, ale żeby nie było żadnych poszkodowanych, pokrótce przedstawię "życiorys" całej serii. A więc: daaaaawno, daaaaaaawno temu, za siedmioma... khm, za panowania Amigi, w domciach graczy światło dzienne (nocne też :) ujżał Mortal Kombat - świetne mordobicie ze swoim klimatem, charakterem oraz przede wszystkim... grywalnością. Śmiem twierdzić, iż seria spod smoka MK, prezentuje najlepsze i najbardziej lubiane mordobicia - pewnie część z czytelników zgodzi się z tym :). MK4 wyskakuje z ognia piekielnego, pozwalając nam na objęcie władzy nad zaświatami po raz kolejny i chwała Tobias'owi i Boon'owi za to :). Wierzcie mi na słowo - jest za co. Do dyspozycji dostajemy piętnaście postaci - większość z nich występowała na scenach poprzednich odcinków. Rzecz jasna: Liu Kang znów wyskoczy ze swoimi Fireball'ami, Raiden popieści nas prądzikiem (thunderbolt? :)), Scorpion puści "sznurowadło"... Pewnie dziwne mogą się wydać polygonowe postacie, szczególnie, jeżeli przyzwyczailiśmy się do bitmapowych postaci. Jednakże uczucie mija po chwili gry, dlatego widząc u kumpla czy gdziekolwiek indziej nowego Mortala postarajcie się zagrać, szczególnie wtedy, gdy się wam podoba - ocena grające-



FUJIN

Weapon:	B - B - LP
Tornado Lift:	F - D - F - HP
Tornado Lift:	B-F-D-LK (po podskoku)
Whirlwind Spin:	F-D-[LP]
Dive Kick:	D+LK (w powietrzu)
Rising Knee:	D - F - HK
Finishers:	
Tornado & Shoot:	RN+BL x5 (o)
Wind Skinner:	D-F-F-U+BL (o+)
Prison Stage:	D - D - D+HK
Goro's Lair:	B - F - B+HP

Fujin przyłączył się do Raidena jako do jednego z przetrwałych bogów z Ziemi. Odpowiednik-duplikat Fujin'a poległ w starciu niebios pomiędzy siłami Shinnok'a oraz Starszymi Bogami, zaś on sam przygotowawszy się do ostatecznego pojedynku między siłami światła oraz zrodzonymi z ognia piekielnego wojownikami ciemności Shinnok'a startuje w turnieju.

INFORMACJE	
WYDAWCA	Midway/GT Interactive
DYSTRYBUTOR	L.E.M.
PROCESOR/PAMIĘĆ	P-200 MMX / 64 Mb
KARTA GRAFICZNA	zalecany 3Dfx
KARTA MUZYCZNA	Zgodna z DirectX
SYSTEM	Windows 95/98
WWW.MIDWAY.COM	

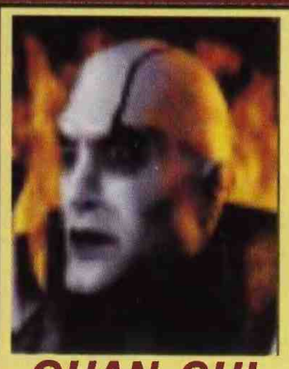
NASZ WERDYKT

92/100

Weapon: F-D-F-LK
Shadow Kick: B - F - LK
Split Punch: BL+LP
Shadow Uppercut: B - D - B - HP
High Fireball: D - F - HP
Low Fireball: D - B - LP
Finishers:
Torso: F - B - D - D+HK (b)
Decap: D-D-F-D+BL (b)
Prison Stage: D - F - F+HK
Goro's Lair: B - F - F+LK

JOHNY CAGE

Po klęsce Shao Kahn'a dusza Cage'a stała się wolna. Oglądawszy z poziomu niebios swych przyjaciół ponownie stawiających czoło złu, postanowił wesprzeć Liu Kang'a w jego poszukiwaniach, a to za sprawą Raiden'a, który przywrócił Cage'owi wcześniejszą postać.



Weapon: D - B - HK
Air Throw: BL (b; w powietrzu)
Flying Skull: F - F - LP
Weapon Steal: F - B - HP
Tele-Stomp: F - D - LK
Slide Kick: F - F - HK
Finishers:
Leg Beatup: (LK) 5sek. D-F-D-F+Rel (b)
Impersonator: U - U - D - D+LP (o+)
Prison Stage: F - F - D+HP
Goro's Lair: F - F - B+LK

QUAN CHI

Potężny czarnoksiężnik, jakim jest Quan Chi użył swych zdolności do wyzwolenia zła u Shinnok'a z jego ograniczeń w zaświatach. Podczas wymiany służb Shinnok'a został mianowany jednym z arcykapłanów w armii zaświatów za swoje umiejętności bitewne oraz mentalne.

go i widza może być odmienna. Mimo wszystko, wojownicy są bardzo dobrze wyprofilowani i animowani - nie doszukacie się tu "krzaczenia" się wektorów, a przynajmniej nie w takim stopniu, jak to miało miejsce w Virtua Fighter. Wszystkie ciosy, fatale, specjale, combosy są wspaniale pokazane. Oczywiście dużą rolę odgrywa tutaj monsterek, dzięki ktoremu czerpiemy z takich

Weapon: F - F - HP
Cannonball Roll: B - F - LK
Vertical Roll: F - D - F - HP
Ground Shaker: B - D - B - HK
Tri-Blade: D - B - LP
Finishers:
Heart Rip: F-B-F-F+LK (b)
Eye Lasers: U-U-F-F+BL (o+)
Prison Stage: F - D - F+HK
Goro's Lair: B - F - F+LP

JAREK

Jest ostatnim członkiem klanu Kano - The Black Dragon, który został złapany przez Siły Specjalne Sonyi Blade za zbrodnie na istnieniach ludzkich. Wraz z pojawieniem się większego zła Sonya skupiła swą uwagę na nowym zagrożeniu ze strony Quan Chi. Jarek znalazł miejsce obok Sonyi walcząc po jej stronie oraz z pomocą wojowników z Ziemi, by położyć kres Złemu Starszemu Bogowi, Shinnok'owi.

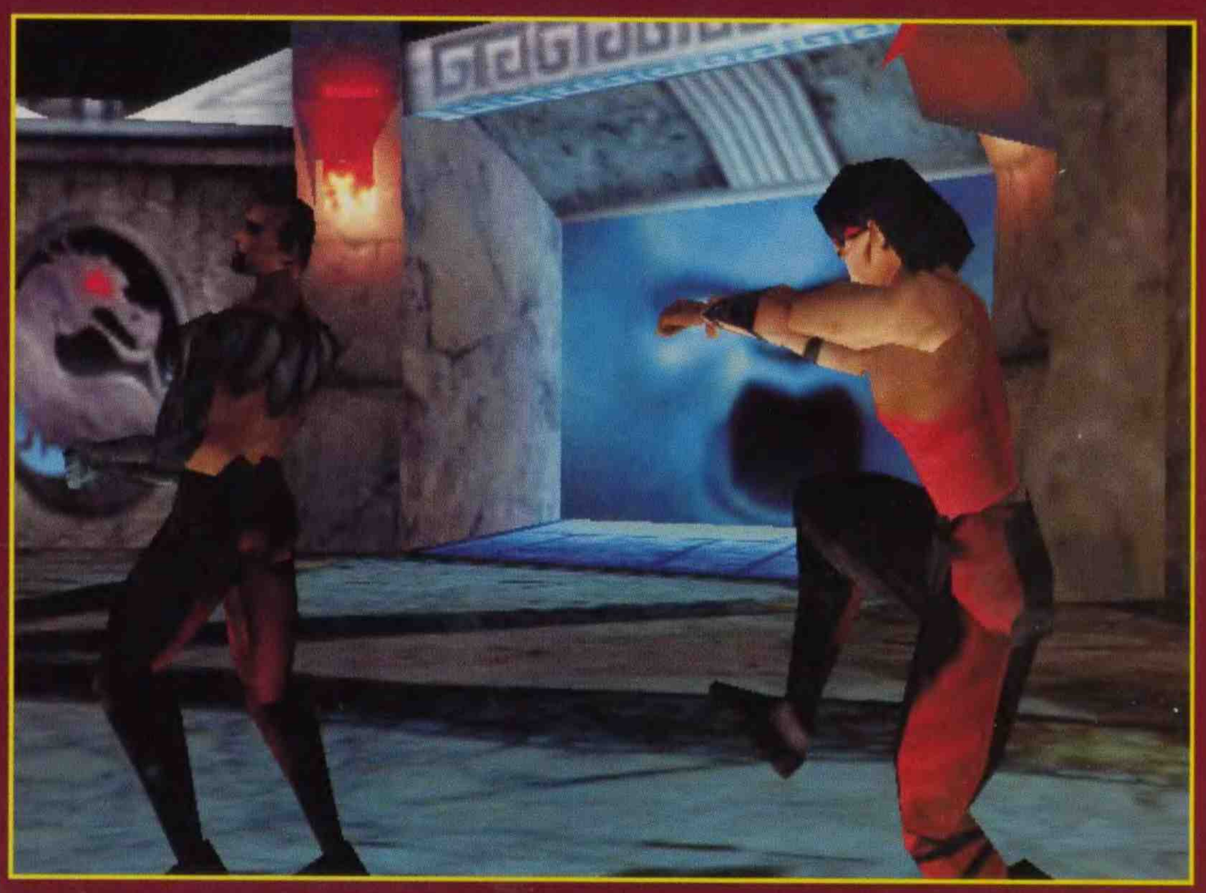
skie światełko, odbijające się na przeciwniku (jeżeli chybiliśmy) - to naprawde robi wrażenie. Podobnie wyrazić się można o arenach walk: poza tym, że są trójwymiarowe (wow! :), to biorąc pod uwagę takie atrybuty jak animowane tła czy szwędające się po okolicy przeróżnego przeznaczenia "pomoce",

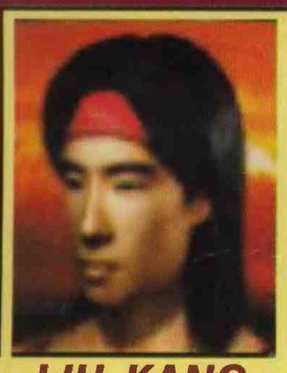
przyjemności, jak kolorowe światła, rozmyte tekstury oraz wysoka rozdzielczość - zresztą looknijcie na szwędające się po tym artykule screeny. Bardzo efektowne wygląda taki fireball Liu Kang'a, który po osiągnięciu celu (hehehe :) rozrywa się na mniejsze odłamki. Albo gdy Sub-Zero wyskakuje z lodówą: miłe niebie-

typu kamienie czy głowy... produkt Midway'a sprawia grającemu wielką przyjemność. W szczególności jeżeli ciepniesz taki kamień w klienta...

Fight!

Wszystko jest śliczne i wprost sielankowe, niestety do czasu, kiedy zaczniemy grać. Wtedy wszystko powala już całkowicie. Omówiłem już po części pola walk oraz ich prezentację, czas teraz przejść do samego sedna gry, czyli walenia po pyskach :). Postacie w MK4 jak i ogół ich kierowania wiele nie odbie-

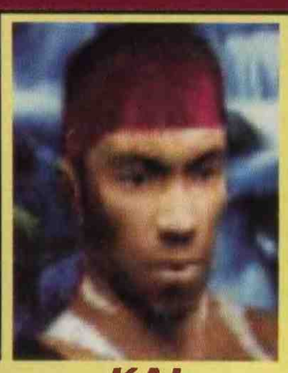




Weapon: B - F - LK
High Fireball: F - F - HP (także w powietrzu)
Low Fireball: F - F - LP
Flying Kick: F - F - HK
Bicycle Kick: Trzymać LK 3 sekundy
Finishers:
Dragon: F - F - F - D+HK+LK+BL (o)
Throw & Fire: F - D - D - U+HP (b)
Prison Stage: F - F - B+LP
Goro's Lair: F - F - B+HK

LIU KANG

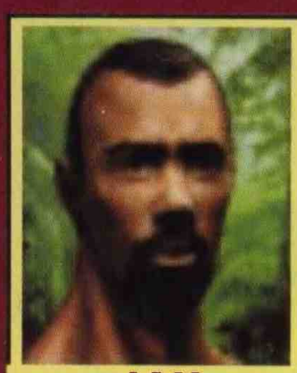
Liu Kang jest nadal niepokonanym mistrzem turnieju Mortal Kombat. Liu próbował wyzwolić Księżniczkę Kitanę z uścisku Quan Chi, lecz jego podróż zakończyła się niepowodzeniem. Po tym fakcie wrócił na Ziemię i zdecydowawszy na przłączenie się do pozostałych kompanów Raiden'a oraz pragnienie uwolnienia Kitany i jej Świata, stawia się w czwartej edycji Mortal Kombat.



Weapon: D - B - LP
Handstand: BL+LK ^ -
Spin: Hold LP ^ - Kicks: HK or LK
Air Fist: D - F - HP
Falling Fireball: B - B - HP
Rising Fireball: F-F-LP (+w powietrzu)
Super Roundhouse: D-F-LK
Finishers:
Body Rip:(BL)U-F-U-B+HK(b)
Decap: U-U-U-D+BL(o+)
Prison Stage: F - F - D+BL
Goro's Lair: B - F - D+HK

KAI

Były członek organizacji Białego Lotusa - Kai - posiadł swą wiedzę odnośnie walki, od Azjatyckiego wielkiego mistrza. Kai wyruszył na Daleki Wschód po spotkaniu z jego bliskim przyjacielem oraz sprzymierzonym Liu Kangiem. Teraz stanął do nowego turnieju u boku Raidena, asystując mu w walce przeciwko Shinnok'owi.



Weapon: D-F-HP
Ground Wave: F - F - D - LK
Dash Punch: D - B - LP
Backbreaker: BL (w powietrzu; b)
Fist Fireball: D - F - LP
Multi-Slam: LP-(RN+BL+HK) (HP+LP+LK) (HP+BL+LK) (HP+LP+HK+LK) (b)
Finishers:
Arm Rip:(LK)5s F-F-D-F+Rel(b)
Head Clap: B-F-F-D+BL (b)
Prison Stage: F - F - B+LK
Goro's Lair: F - F - B+HP

JAX

Po tym, jak Sonya zniknęła szukając ostatniego z żyjących członków klanu Black Dragon, Major Jackson Briggs podążył za swoją towarzyszką. Wkrótce zauważył, iż jej misja prowadzi tylko do jednego: starcia się z siłami zła. Przed Jax'em i Sony'ą, kłania się walka o ich świat - muszą wygrać, inaczej Ziemia zostanie zgładzona z rąk Shinnok'a.

Weapon: F - B - HP
Torpedo Dive: F - F - LK (także w powietrzu)
Lightning Bolt: D - B - LP
Teleport: D - U
Finishers:
Execution: (BL)F-B-U-U+HK(b)
Impale: D-U-U-U+HP (b)
Prison Stage: D - F - B+BL
Goro's Lair: F - F - D+LP

RAIDEN

Bóg Piorunów powrócił na Ziemię po zniszczeniu Shao Kahn'a, lecz natknął się na ponowne zagrożenie kiedy to Starsi Bogowie zostali zaatakowani przez siły Shinnok'a oraz Quan Chi. Podczas gdy niebiosa były zdezorganizowane, Raiden jako jeden z żyjących Bogów Ziemskich, postanowił położyć temu kres. U boku Raidena stanęli także inni wojownicy z Ziemi.

ga od wcześniejszych edycji. Nadal jest to siekanie na ekranie. Innymi słowy, ująć to można tak: wciąż jest za****ście ! Sama walka nadal trwa w "dwuwymiarowej" przestrzeni - nie ma czasu na jakieś uniki po lini "z", chociaż takowe są dostępne (raz na kilka sekund można pyknąć tego typu zagranie). I to bardzo dobrze - MK4 nie jest grą "taktyczną", gdzie mając wachlarz setki ciosów zastanawiasz się jak tu udupić przeciwnika. Nie ma miejsca tu zdażenie typu źle wykonane posunięcie może nas całkowicie załatwić poprzez odpowiednią kontrę przeciwnika - całe przedstawienie trwa w bardzo szybkim tępie. Tego nie da się opisać, ale tutaj nie postoisz chwilę bez żadnego odzewu ze strony przeciwnika. Gra nie jest także "schematyczna", gdzie wygrywanie jest bardzo prostymi kombinacjami - zresztą wszystkie ciosy są naprawde banalne, jeżeli chodzi o wykonanie kombinacji klawiszy, jaka jest potrzebna do ich odpalenia. Stracić taką pałkę czy mieczyk jest równie prosto: wystarczy mocniejszy cios typu hak, bądź kopniak z obrotu, nie mówiąc już o specjalach, natomiast przygrzanie pacjentowi z takiego bonusika, pozwoli mu stracić ok. 1/6-ej, albo nawet i więcej życia. Można także pyknąć taką pałą w gościa na odległość, jeżeli komuś to bardziej odpowiada. Gorzej tylko jak zablokuje i podniesie (!) i... :).

Weapon: B - F - LP
Fujin: F - F - B - HK
Sonya: F - D - F - HP
Jarek: B - B - B - LK
Sub-Zero: D - B - LP
Quan Chi: F - B - F - LK
Tanya: B - F - D - BL
Raiden: D - F - F - HP
Kai: F - F - F - LK
Cage: D - D - HP
Reptile: B - B - F - BL
Reiko: B - B - B - BL
Scorpion: F - B - LP
Jax: F - D - F - HK
Liu Kang: B - B - F - HK

SHINNOK

Finishers:
The Grip: D-B-F-D+RN (close)
Prison Stage: D - D - F+HK
Two Hand Smash: D-U-U-D+BL (close)
Goro's Lair: D - F - B+HP

Shinnok stał się wolnym od ograniczeń wystawionych przez Quan Chi, po tym, jak został wygnany do zaświatów. Dzięki pomocy obcego zdrajcy, mógł dostać się do królestwa Edenii. Z tamtąd poprowadził wojnę przeciwko Starszym Bogom. Czekając na okazję do ustanowienia zemsty przeciwko Bogowi, przez którego został wygnany - Raiden'a.

Finish him !

Taaa... wszystko extra i super, lecz zabawa może się kiepsko skończyć, jeżeli wygramy takie starcie i chwyci nas za nery dylemat: i co z tym chwiejącym mam teraz zrobić? Finish him!!! Finish him quickly !!! Po takiej wygranej czeka starczy zastosować kilka dobrych ciosów, poprawionych combosem i cześć - masz kilka ciosów, które zresztą przedstawione są w tabelkach, sprawdzających się w praktyce. Dużą rolę, rzecz jasna, odgrywa tutaj twój refleks. Akcja rozgrywa się w mega szybkim tempie, tak jak to zostało nadmienione powyżej. Jeżeli jesteśmy już przy samych ciosach to warto wspomnieć o broniach, które, nota bene, są nowością w MK4. Początkowo wydawać się to może bardzo... naiwnie, iż tego typu "bajery", programiści wcisnęli do swego programu, jednakże w praktyce spełnia to swoją rolę. Spróbujcie sobie zostawić przeciwnika na 1-2 sekundy swobody, to możecie stracić połowę energii. Wyciągnięcie broni wyko-

Weapon: D - B - HP
Teleport: D - U ^ - Slam: BL ^ - Punch (combo starter): HP or LP ^ - Kick (combo starter): HK or LK
Flip Kick: B - D - F - HK
Shurikens: D - F - LP
Circular Teleport: B - F - LK
Finishers:
Torso Kick: F - D - F+LP+BL+HK+LK (b)
Multi-Shuriken: B - B - D - D+HK (o+)
Prison Stage: D - D - B+LP
Goro's Lair: F - F - D+LK

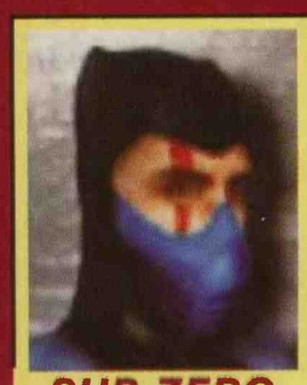
REIKO

Jeden z generałów w armii Shinnok'a - Reiko kieruje siłami ciemności podczas starć ze Starszymi Bogami. Reiko odrodził się po tym, jak został zabity w przeprowadzanych rzeźniach i przyłączył się do walki z siłami Ziemi.

Weapon: F-F-HK
Fireball: D - F - HP
Split Kick: F - D - B - LK
Air Fireball: D - B - LP (w powietrzu)
Corkscrew Kick: F - F - LK
Finishers:
Kiss: D-D-U-D+HP+BL (close)
Neck Twist: D-F-D-F+HK (close)
Prison Stage: B - F - D+HP
Goro's Lair: F - F - F+LP

TANYA

Tanya została podstępnie wepchnięta do portalu, prowadzącego do zaświatów, przez królową Sindel. Będąc tam, zdała sobie sprawę, jak poważne zagrożenie stanowi jeden z wygnanych Starszych Bogów, Shinnok. Losy Edenii zależą teraz od Tanyi, a w zasadzie od woli Shin-



Weapon: D - F - HK
Ice Blast: D - F - LP
Slide: LP+BL+LK
Ice Clone: D - B - LP (+ air)
Finishers:
Spine Rip: F - B - F - D - HP+BL (close)
Uppercut: B - B - D - B+HP (sweep+)
Prison Stage: (BL)D-U-U-U+HK (close)
Goro's Lair: D - D - D+LK

SUB-ZERO

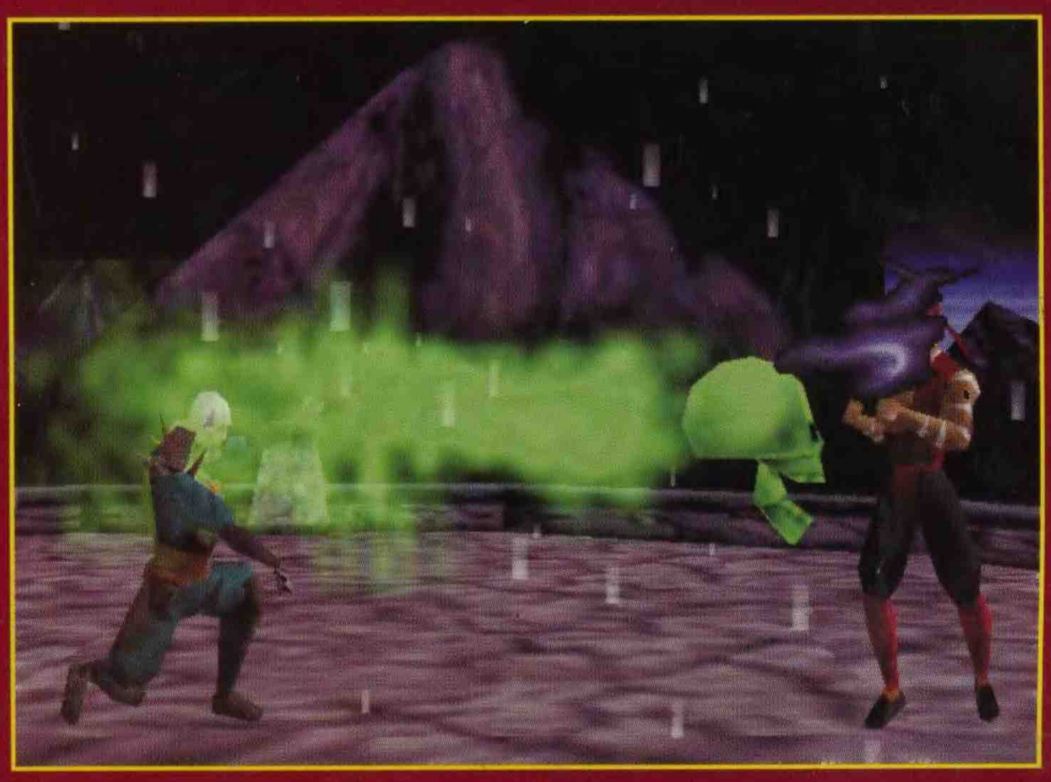
Po tym jak Shao Kahn został zgładzony przez Ziemskich wojowników, Sub-Zero wiedział, iż jego klan Lin Kuei rozpadł się. Pomimo to, Wojownik Lodu znów włożył swój kostium, ze względu na nowe zagrożenie: Quan Chi. Sub-Zero posiada "asa w rękawie" - tajne sztuczki, które posiadł od swego brata, oryginalnego Sub-Zero tak więc stawia się na turnieju MK z nadzieją na wygraną.

Weapon: B - B - LK
Super Krawl: B - F - LK
Acid Spit: D - F - HP
Invisibility: BL+HK
Dashing Punch: B - F - LP
Finishers:
Face Chew: (HP+LP+HK+LK) U (b)
Acid Puke: U - D - D - D+HP (o+)
Prison Stage: D - F - F+LP
Goro's Lair: D - D - F+HK

REPTILE

Główny wojownik w armii Shinnok'a - Reptile. Należał do wygasłej rasy jaszczurzych kreatur. Został wygnany do zaświatów, za nadchodzące ludobójstwo na oddzielnym gatunku. Odpowiedzialny za śmierć milionów, Reptile jest niebezpiecznym sprzymierzeńcem sił zła.

nas sam miodek - Fatality. Ślinka kapie ? Czy też krewka... ? :). Jeszcze tak dla przypomnienia: Fatality jest to "efektowne" wykończenie przeciwnika po całej walce, które zazwyczaj pozbawia jedności jego ciało. W środowisku 3D, z różnych ujęć kamer (przybliżenia, oddalenia, zmiana kątu patrzenia...) przedstawienie takie pozwoli wam na ekstazę, dosłownie - chlapiąca krewka, chrzęst kości, krew, zwłoki w 36-ciu kawałkach... Of course, krewkę można wyłączyć w menu tyle tylko, że to się mija z celem. Ogólnie rzecz biorąc, fatale to sama przyjemność dla oczu, duszy.... ciała ? Fakt jest tylko taki: większość fatali jest pokręcona, dodając do tego kilka sekund na ich wykonanie oraz obranie odpowiedniej odległości, może to zniechęcić przy pierwszych próbach. Ale dla zachęty zamieściliśmy screen z fatala Raiden'a - na żywo - wygląda to 100% lepiej :).



Maximum damage

Jakby na to wszystko nie patrzeć (trudno nie patrzeć na taką gierkę), to jak zapewne każdy giercman wie - najlepszy jest tryb multiplayer. W tym wypadku, należy przygnać do siebie gromadkę kumpli (bądź kumpelek, wtedy może być bardziej egzotycznie :)) i zapuścić sobie jakiś mini-turniej. I tutaj duży plus. W przeciwieństwie do poprzednich części, w MK4 dostępnych jest kilka przeróżnych opcji rozegrania pojedynków - odkrycie ich pozostawiam wam, a naprawdę jest co...

Last words...

Na koniec pozostawiłem sobie zcharakteryzowanie muzyczki oraz już typowe zakończenie. Music występujący tutaj w formacie audio jest przesadnie klimatyczny - tyle można jednogłośnie stwierdzić. Te pojękiwania, szelesty, skowycia wspaniale uzupełniają grę. Produkt, jaki przedstawiałem wam przez ostatnie 8000 znaczków jest wartym uwagi programem. Jeżeli jesteś fanem prawowitego MK - ta część jest w sam raz dla ciebie. Nie wielkie wymagania sprzętowe, zapewne pozwolą większości zaopatrzyć się w tą pozycję. Dla mnie jest to wpaniały produkt, śmiem twierdzić, iż najlepszy w swym gatunku, który obecnie jest na rynku - wystawiona ocena potwierdza moje słowa... Już totalnie, słowem zakończenia ogłoszę tylko rarytaski: w nastepnym numerze ukaże się lista ze wszystkimi combosami, "kombat codes", opisem jak zagrać Goro, Noob Saibotem oraz Meat'em wraz z listą ciosów dla nich. A teraz ? Ciosy i patch na CD i... niech Raiden ma was w opiece.

ps. czytając fatale napotkacie pewne litery w nawiasie, oto ich znacznie: (o) - odległość odskoku; (o+) - odległość odskoku i jeszcze dalej; (b) - blisko.

ValPURGiuS

Weapon: F - F - LK
Front Flip Kick: B - D - F - LK
Ring Blast: D - F - LP
Leg Grab: D+LP+BL
Vertical Bicycle Kick: B - B - D - HK
Square Wave Punch: F - B - HP
Air Throw: BL (close; in air)
Finishers:
Death Kiss: D - D - D - U - RN (sweep)
Leg Split: U - D - D - U - HK (sweep+)
Prison Stage: D - B - B - HK
Goro's Lair: F - D - F - HP

SONYA

Po jej podróży do zaświatów oraz bliskiego zagłady Ziemi Shao Kahn'a, Sonya została członkiem własnej Agencji Badania Zaświatów. Pierwsza misja zaprowadziła ją do Liu Kanga, do przyłączenia się do niego. Sonya musi jeszcze długo przeżyć by ostrzegać/informować swój rząd przed zagrożeniem jakie nadchodzi ze strony Quan Chi.

Weapon: F - F - HK
Spear: B - B - LP
Teleport Punch: D - B - HP (+ air)
Air Throw: BL (close; in air)
Breathe Fire: D - F - LP
Finishers:
Toasty 3D: B - F - F - B+BL (sweep+)
Scorpion Sting: B - F - D - U+HP (close)
Prison Stage: F - D - D+LK
Goro's Lair: B - F - F+LK

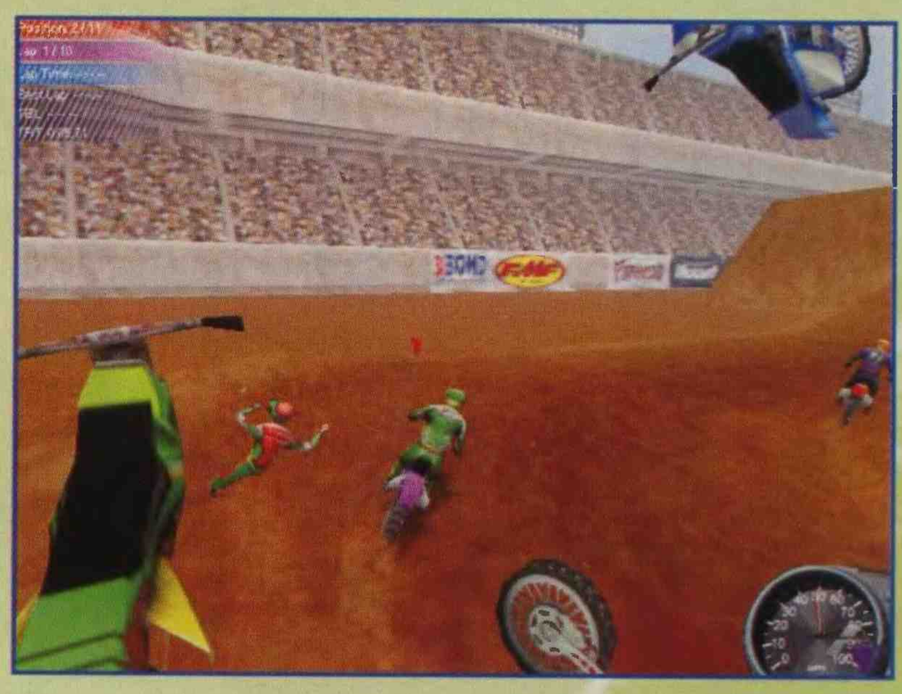
SCORPION

W nadziei na łatwy zysk, Scorpion, jak nowy sprzymierzeniec w wojnie, przeciw Starszym Bogom, ożywiony przez Quan Chi niemógł się przeciwstawić pojawienia się na turnieju - jako przeciwnik Starszych. Scorpion zgodził się, jednak kryje pod tym bardziej odległe motywacje.

W oczach wiatr...

Motocross Madness

Czy jechałeś kiedykolwiek na motorze? Czy jechałeś kiedykolwiek szybko na motorze? Czy kiedykolwiek jechałeś 60 mil na godzinę i skakałeś z wysokości 30 stóp?! Nie wciskaj mi kitu że tak! Już widzę twojego "komara", który rdzewieje w piwnicy, a Ty w chwilach jego świetności jeździłeś po swoim osiedlu do warzywniaka po lizaki i dumnie zapalałeś go po kilka razy...
Teraz... możesz odmienić swoje wolno wlokące się życie i zakosztować szybkości i ryzyka w najczystszej postaci. Potrzeba ci do tego trzech rzeczy: szybkiego, dobrego komputera (jak go nie masz to polecam grę w kapsle), gry Motocross Madness, oraz mocny dezodorant, bo po 30 minutach grania gwarantuje niemiły zapach spod pach.



ujek Billy. Bardzo kasiasty gość. Ma nazwisko na G i zaopatrzył ostatnio świat w Windowsa 98. A potem znowu zaczął się nudzić .A że lubi, a nie umie jeździć na motorze, zlecił stworzyć coś dla siebie oraz innych miłośników motorów, oraz porażającej prędkości. Jak zwykle coś świeżego, powalającego i najlepszego w swoim rodzaju – brzmi jak reklama proszku, nieprawdaż ? Moim skromnym zdaniem Motocross Madness firmy Microsoft, to najlepszy symulator pojazdu dwukołowego (oczywiście nie roweru), a zrazem doskonała giera zręcznościowa jaka zagościła na wszystkich PC-tach świata.To as kier wśród całej talii mdławych, kulejących pseudo moto symulatorów. Nie chcąc być gołosłowny ubiorę mój zachwyt w słowa (nie tylko zachwyt) i rzucę wam trochę faktów, liczb, i innych superlatyw odnośnie tego cudeńka.

Już po odpaleniu, gra powala nas kosmiczną wręcz ilością opcji. Na początek polecam oswojenie się z maszyną. Mamy do dyspozycji siedem próbnych tras na których bez wstydu możemy nabywać umiejętności przyszłego Króla Motocrossu. Po tym raczkowaniu możemy wstać i zacząć chodzić (jeździć – oczywista). Programiści w swoim menu serwują nam trzy warianty, systemy jazdy. Biada dla tych, co zawsze przesadzają na rowerze i próbują wyciągnąć na nich prędkość 1 macha. Trasy tu są usytuowane w różnych plenerach, a gra polega na pokonaniu kolejnego waypointu, czyli... krótko mówiąc - jazda na czas . Dla tych z non stop pogiętymi felgami, co nigdy nie mogą odpuścić sobie skoków z krawężnika, dobry wujek G ma coś szczególnego - Supercross. Tu przeszkodą są ogromniaste doły, dziury, wąwozy, tak ,że tylnia część ciała na pewno będzie boleć was od skoków . Zwłaszcza ,że przeciwnicy zachowują się jakby brali udział na kursie ninja w szkole Krzewienia Przemocy Fizycznej I Brutalności i tylko czekają, aby skoczyć ci na plecy .Trzeci opcja - National - to już tradycyjny wyścig z krwi i kości, na kilkunastu trasach łączący w sobie elementy z dwóch poprzednich, tyle, że już w bezpiecznych dawkach. Jednym słowem - jazda po zwycięstwo i sławę . Każda z tych opcji to osobny rozdział, ogromna ilość tras i możliwości. Dwa słowa do Ojca prowadzącego...tfu! To jest o grafice ! Skłamałbym jeślibym powiedział, iż wirtualny krajobraz różni się od rzeczywistości.Tu po prostu piasek jest najprawdziwszym piaskiem (przy skrętach prawie wylatuje z monitora i sypie w oczy), a zachód słońca jest tak przepiękny, jak może być tylko nad morzem (w tym roku nie widziałem, bo Naczelny nie chce mi dać urlopu-HELP!). Po tych górach, dolinach, dołach i kraterach, można jeździć godzinami i nareszcie poczuć zieloną trawę pod bieżnikiem. Podobnie maszyna, a właściwie trzy (do wyboru) dopracowana jest w najdrobniejszych szczegółach, zresztą jak i cała reszta – pikslozy zero

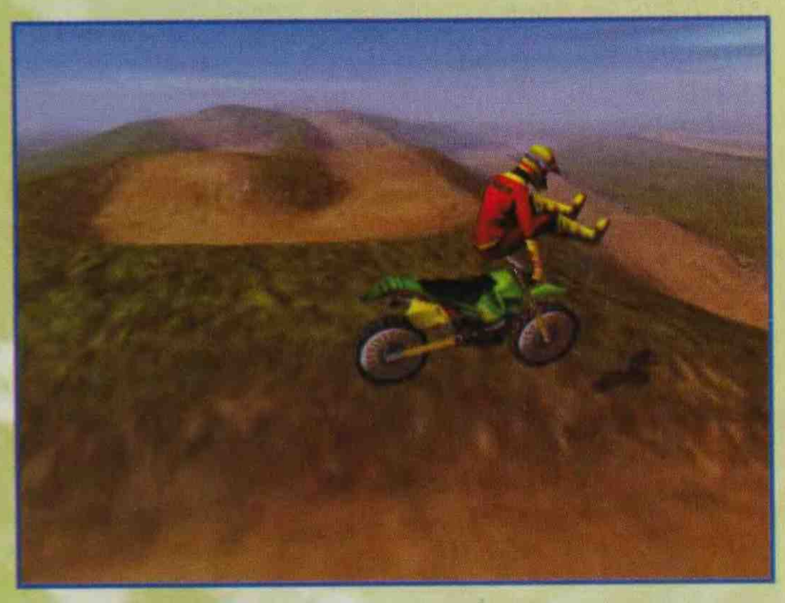
INFORMACJE

WYDAWCA	Microsoft
DYSTRYBUTOR	Microsoft Polska
PROCESOR/PAMIĘĆ	P-133 / 16 Mb RAM
KARTA GRAFICZNA	Zgodna z DirectX
KARTA MUZYCZNA	Zgodna z DirectX
SYSTEM	Windows 95
WWW.MICROSOFT.PL	

NASZ WERDYKT

94/100

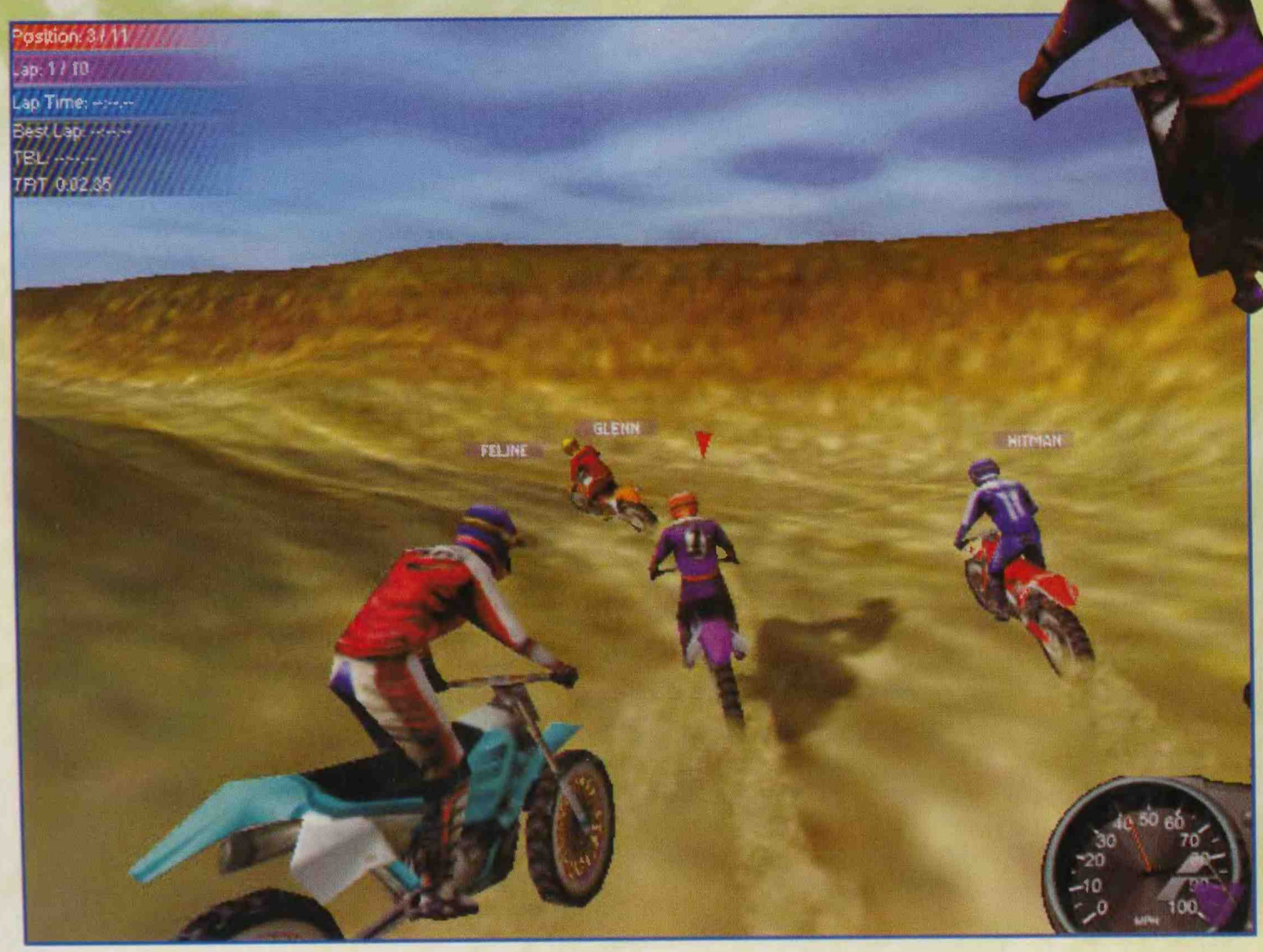
absolutne, uzyskana bardzo wysoką filtracją tekstury. Wiecznie niezadowoleni malkontenci mogą jedynie przyczepić się do skromnej roślinności występującej w grze, ale niech sami spróbują posadzić kwiatki na pustyni.Wracając jeszcze do motorów - tylu kolorów w jakie możemy przemalować nasze cudeńka i nasze kombinezony nie posiada nawet porządny koneser, i zbieracz czteropaskowych dresów.



Dodatkowym udogodnieniem w grze jest zoom i możliwość zmiany widoku w czasie jazdy. Kąt patrzenia, jak i widok kamery, można wybrać zgodnie z własnym upodobaniem, co czyni rajd jeszcze bardziej atrakcyjnym. Niestety... Cena za ten luksus jest dość wysoka. Bez voodoo lub innych 3dfx możemy sobie

jedynie pojeździć na rowerze (symulując brummm brummmm), choć trzeba przyznać, że w dzisiejszych czasach, bez akceleratora grać się i tak nie da, wiec może się czepiam.

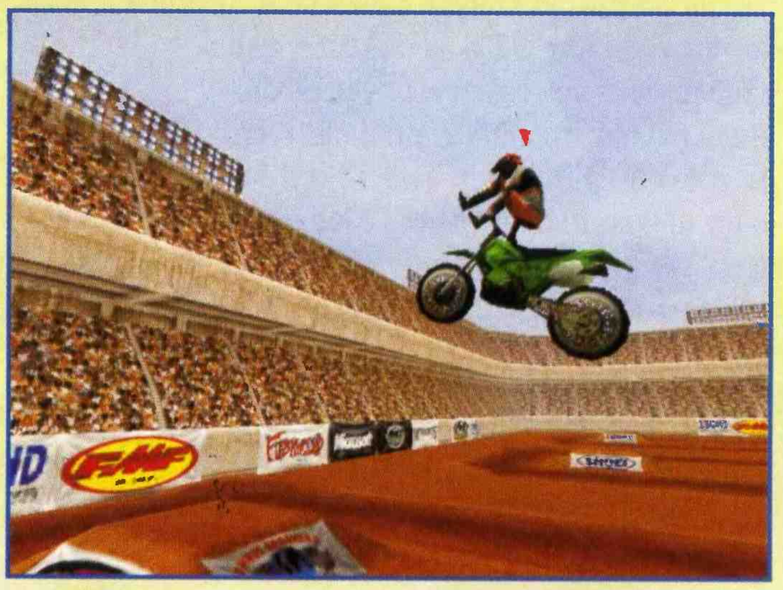
Dobra, jeszcze Wam trochę pomarudzę zanim wejdziecie do pokoju starych i powiecie "e kochani rodzice mam sprawę". Dla wszystkich nadal niezadowolonych i skrzywionych od promieniowania monitora, oraz dla tych, co mówią "phhi tylko tyle" mam kolejną niespodziankę - sieć. Kiedy znudzisz się graniem z komputerem (ok. rok po końcu świata), komputer, to bardzo wytrawny przeciwnik (ma się ten procesor), możesz krzyknąć do sąsiada, żeby przytargał swój sprzęt i dajecie całą nockę! (proponuję litr kawy). Już widzę jak skacze Wam adrenalina, twarze wykrzywiają się w okropnych grymasach, a ręka kurczowo wyłamuje joystick.Tylko trzy minuty grania i jest . Podnosisz w geście zwycięstwa spocone ręce i prosisz tatę, aby pomógł Ci wynieść ciała. Jeśli masz więcej przyjaciół – do 8miu, tym lepiej – jeśli nie, to został Ci internet. Motocross muttiplayerowy toczy się będzie za pomocą IPX ,TPC/IC i w końcu modemu. Co do internetu, przy transferze 56k dopiero się gra! Jedyny mankament, na który możemy wylać całe wiadro nieczystości i zwrotów pochodzenia brzusznego po takiej ilości słodkawo mdławych pochlebstw o grze, jest pewne niedopracowanie opcji multiplayera. Mówiąc bez ogródek: nie liczcie, że komputerowy przeciwnik dołączy się do gry – gra się w tyle osób ilu masz kumpli. I co wszyscy szczęsliwi?! O nie, widzę jedną skrzywioną buzię w ostatnim rzędzie! Mam dla Ciebie ostatnią niespodziankę. Coś naprawdę rzadkie-

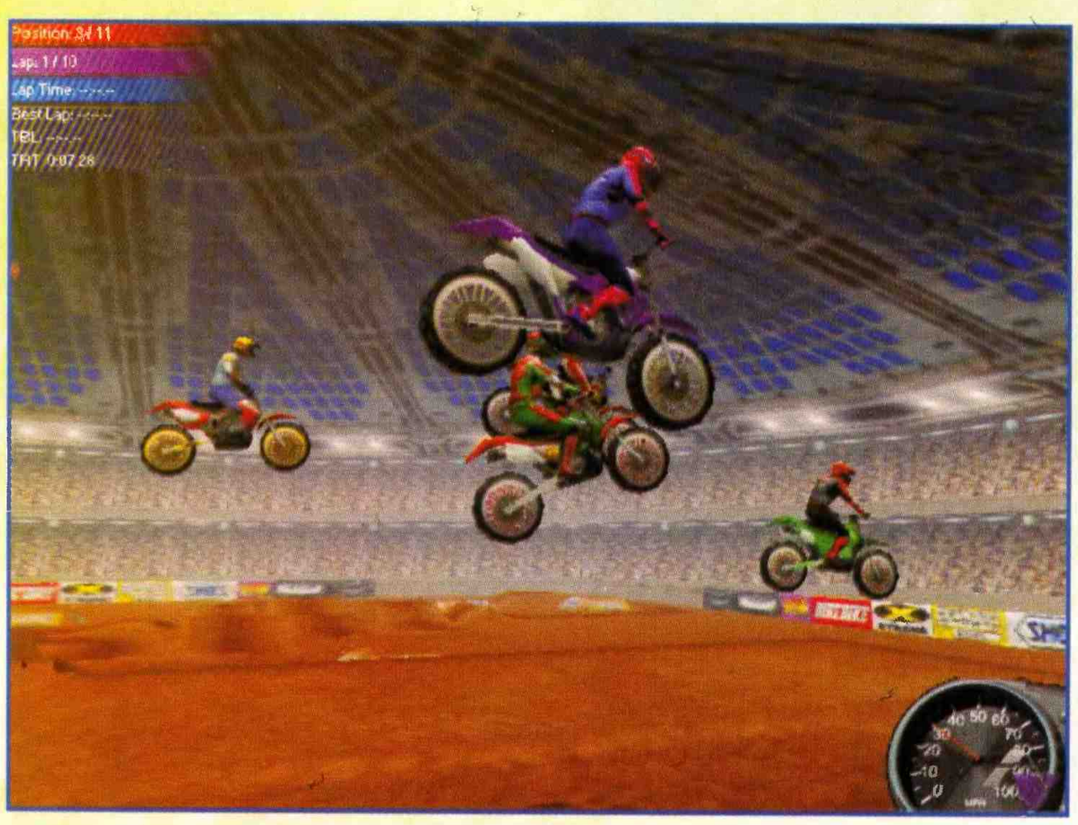


go i niewystępującego raczej w takich grach. No to powiem, to... tfu! sorry.. napiszę. O-sobiś-cie można układać sobie własna trasę. Jedyne ograniczenie to... nasza fantazja. Sami najlepiej wiecie, ile radości jest w wymyślaniu i jeżdżeniu po swojej osobistej trasie.

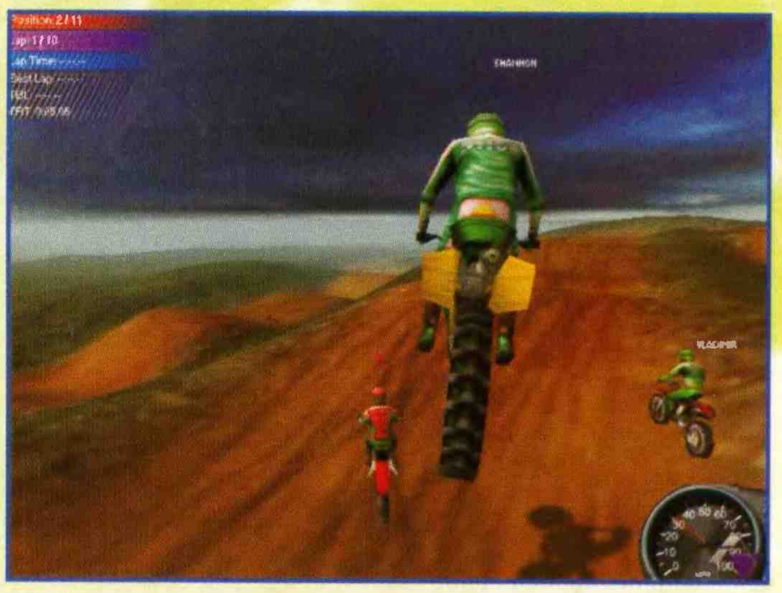
No już dość tej suchej teoryji . Może trochę praktyki oraz gratisowa, praktyczna rada. Jeśli chodzi o sterowanie, to polecam gamepada lub zwykły jojstick. Chyba, że chcecie już na starcie złamać sobie z wściekłości klawiaturę.Testowałem

praktycznie wszystkie możliwe urządzenia, kontaktujące nas z grą i po wielokrotnych próbach ostała mi się na biurku jeszcze stara dobra mysz, z której przy hiper szybkich ruchach ręki da się coś wycisnąć (ręce na stół młodzieży). Ale zanim zasiądziesz do sukcesywnego niszczenia joystickowych styków i wycierania mysiej kulki, szepnę Ci co nieco w ucho o przeciwnikach. Swoich kumpli sam znasz najlepiej (normalnie anemiczni z oczami jak 5 zł od 18 godzinnego opalania swoją 14': przy grze wyłazi z nich prawdziwy diabeł- to okreslenie z Waszej korespondencji!). Podobnie komputerowy przeciwnik, to też klasa sama dla siebie. Jest dobry, bardzo dobry,wprost genialny.To chyba nie człowiek? Dzięki mozliwości wyboru jednego z dziesięciu poziomów trudności możemy wspinać się po drabinie trudu aż na sam szczyt. Początek polecałbym dla ćwiczeń z grupą opóźnioną ruchowo, natomiast końcówka zakrawa już na manualny masochizm najwyższej próby. I to właśnie inteligencja przeciwników również odróżnia tą grę od innych. Ich "instynkt" i podobieństwo do ludzkich reakcji, naprawdę robi wrażenie. Z każdym rajdem ich umiejętności rosną i podwyższają się. Spróbuj ich wyprzedzić. Nie darują . Są mściwi i natrętni jak żule pod nocnym. Spodziewaj się, że będą gonić Cię, aż do spalenia procesora.To już nie gra, to rajd na śmierć i życie. Ojjejj. Ale skleroza. Nie wspomniałem wcześniej o rzeczy bardzo ważnej.To nieprawda co dotychczas sobie myślicie. Ta gra ma dźwięk. Bo, co to była by za zabawa, gdyby nie ten ukochany, wszechobecny warkot.silnika, ryk motoru, pisk opon, wycie wydobywające się z głębi Twojej maszyny. I to wszystko w 3D! Dźwięk jest dopracowany tak drobiazgowo, podejrzewam, że można spróbować jeździć z zamkniętymi oczami. To nie żart. Zawsze odruchowo odchylam się, gdy wyprzedza mnie jakiś motor. A i zawsze możemy umilić sobie zmagania przy dobrym rock'n'rollu, który sączy się do nas z głośników. No to jak?! Na co czekacie! Wsiadać na motor i GO, GO, GO! Może uda Wam się dojechać do mety, zanim któryś z przeciwników nie wysadzi z motoru silnym kopniakiem swych odnóży, lub nie skoczy na plecy.





Podsumowując, lub jak kto woli kończąc swój długaśny, umoczony w sosie zachwytu monolog pragnę szczerze namówić Was, na wyciągnięcie babcinych oszczędności spod materaca i z czystym sumieniem, zakupić tą grę. W porównaniu do MOTO RACER 2 lub CASTROL SUPER BIKE, obie produkcje wypadają blado – teraz to mogę wreszcie wystukać – Niech żyje



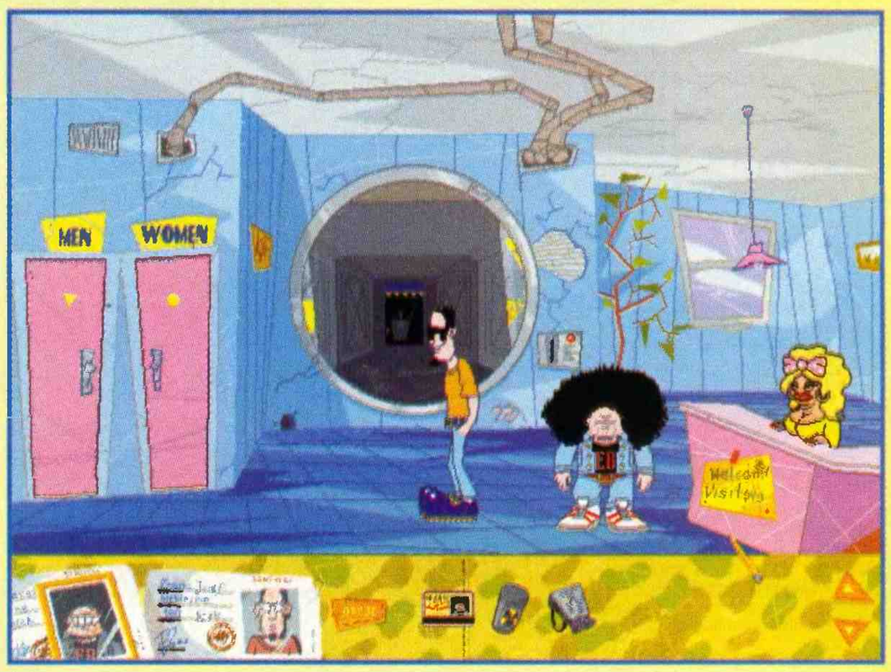
Król! i z pewną nieśmiałością ryknąć "I WANNA PLAY LIKE AN ANIMAL" co w języku pospolitym znaczy, iż chcę grać jak zwierz, póki nie wyłączą mi prądu za niezapłacone rachunki. A tak na poważnie, ta gra, to przebój wśród wyścigów motocyklowych. Ma wszystko, co gra o światowym standardzie powinna posiadać: świetną grafikę, rwący swą realistycznością dźwięk, dobry pomysł i grywalność. To nie jest gra na tydzień, miesiąc. Ogromna ilość opcji podnosi jej używalność do kilku miesięcy, a jestem pewien, że po tym okresie i kilkudniowej przerwie z radością dorwiecie się znów do niej i zaczniecie męczyć joystick jak wujek Bill nakazał... Czego Wam życzę i kończę, bo przecież nadszedł TIME TO RACE!

Zonoid

Browar i Franc ratują świat

Wacki - Kosmiczna Rozgrywka

Firma Seven Stars, autorzy "Kajka i Kokosza" niedawno ukończyli prace nad swoją najnowszą grą "Wacki - Kosmiczna Rozgrywka". Jest to przygodówka, ale nie taka jak setki innych, jest w niej coś pociągającego, nowatorskiego..., ale zacznijmy od początku.



W grze wcielamy się w dwóch nieszczęśników (Edka vel. Browar i Franciszka vel. Franc), którzy poprzez dziwny splot wydarzeń muszą uratować wszechświat. Normalka.

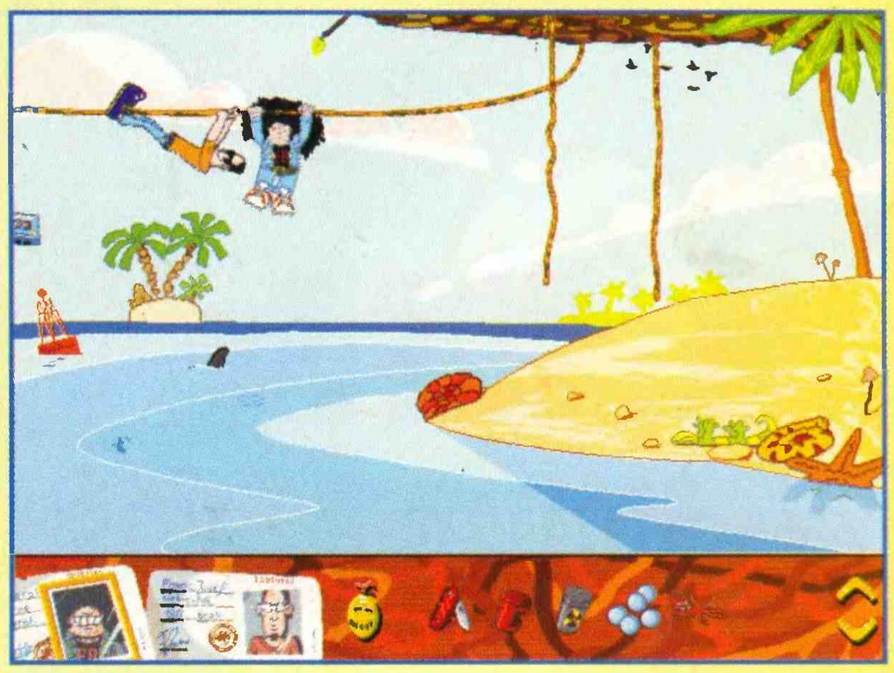
Aby tego dokonać muszą pokonać cztery etapy, z których każdy składa się z kilku lokacji. W każdym etapie musimy znaleźć część modułu inicjującego urządzenie, które pozwoli ocalić od zagłady bliźniaczy świat (czyli także i nasz). Ale to nie wszystko! Musimy także odnaleźć przejście do następnego etapu. Wszystko łączy się w logiczną całość - między etapami możemy obejrzeć ciekawe filmiki, które wprowadzają nas w kolejne lokacje.

Grafika w rozdzielczości 640x480 nie rzuca na kolana, jednak ma swój specyficzny klimat (czasami przypomina trochę Day of the Tentacle, lub Ace Ventura - kanciaste drzewa etc.). Oddzielną kategorią jest animacja - na ekranie cały czas coś się dzieje - wszystko żyje, porusza się.

Jednak nie grafika jest tu najważniejsza - sedno stanowią zagadki, a jest ich wiele. Gra nie jest trudna - wszystkie (no, może prawie wszystkie) zagadki są logiczne i przy drobinie wysiłku umysłowego każdy sobie z nimi poradzi - nie znaczy to jednak, ze gra jest banalna. Postacie mają swoje charaktery - np. Edek jest strasznym żarłokiem (i tak zresztą wygląda...) i należy uważać aby nie dawać mu żadnych przedmiotów, które można zjeść ponieważ zaraz to zrobi - nic mu się nie oprze (nawet dynamit!). Z poglądami Franciszka nie jest zgodna kradzież, więc gdy gdzieś coś trzeba "pożyczyć" nie zatrudniaj do tego Franca.

Gra jest przyzwoicie udzwiękowiona - niestety w czasie zabawy nie użyczysz muzyki (po za tą, której słucha Edek po dłuższej chwili bezruchu), jednak monologi wypowiadane przez bohaterów, są wypowiadane ciekawie, nie zabraknie także odgłosów ptaków itp.

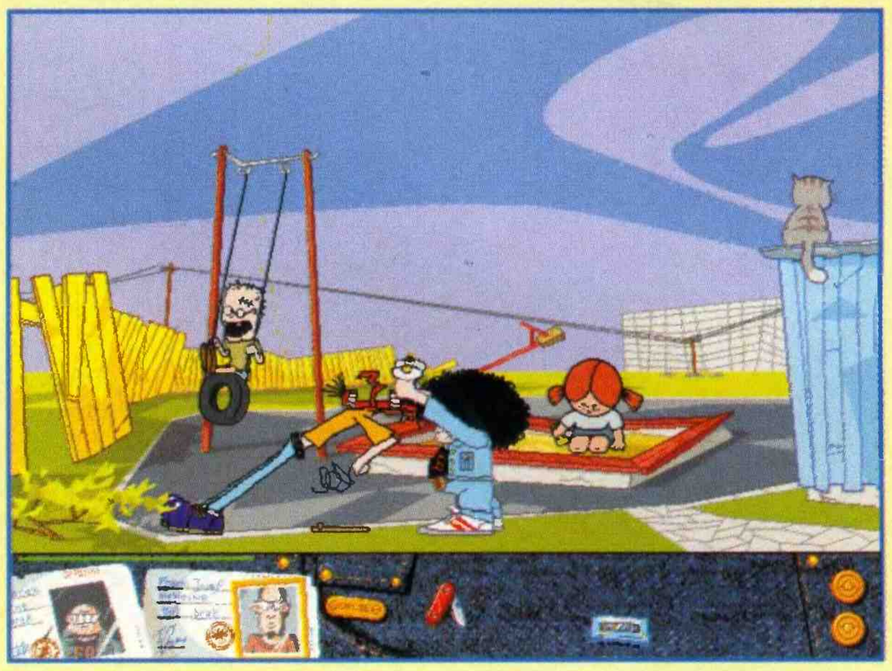
W WACKACH brakowało mi troszeczkę dialogów - z nikim nie można zamienić ani słowa - jedynie bohaterowie komentują to, co sami robią. Kolejną wadą (której chyba nie uda się uniknąć w żadnej przygodówce) jest fakt, iż czasami trzeba klikać po ekranie w poszukiwaniu jakiegoś przedmiotu, a niektóre z nich należy wskazać bardzo precyzyjnie. Niepotrzebne wydają mi



się także elementy zręcznościowe, które czasami występują w grze. Zbytecznym wydaje mi się także to, iż w niektórych sytuacjach, gdy postąpimy nieprawidłowo odbierany jest nam limit. Trzy utraty limitu = GAME OVER. Są to jednak drobne minusy, które nie przeszkadzają w delektowaniu się tą fajną grą.

Z czystym sumieniem polecam grę wszystkim zwolennikom przygodówek oraz szalonego humoru - na pewno się nie zawiodą.

JAQB



INFORMACJE	
WYDAWCA	Seven Stars Multimedia
DYSTRYBUTOR	Seven Stars Multimedia
PROCESOR/PAMIĘĆ	P-100 / 16 Mb
KARTA GRAFICZNA	Zgodna z DirectX
KARTA MUZYCZNA	Zgodna z DirectX
SYSTEM	Windows 95
WWW.SOFTEL.GDA.PL/SEVENSTARS	

NASZ WERDYKT

68/100

Zmechanizowane Cóstam

M.A.X. 2

Czołem żołnierze, militaryści i ogólnie osobnicy przedkładający destrukcję nad konstrukcję! Tym razem na tapecie pojawi się problem dosyć nietypowy - gra strategiczna, rzecz wymagająca wysilenia szarych komórek, ale przeznaczona zarówno dla gustujących w rozwijaniu mięśni ręki, spoczywającej na myszy (w czasie wyścigu z czasem), jak i preferujących spokój czystej, wojennej abstrakcji. A więc gra będąca do wyboru: RTSem, typową strategią turową lub turową symultaniczną. Do wyboru, do koloru - byleby był to kolor khaki.

atwardziali mózgowcy powinni pamiętać o czymś, co zwało się M.A.X. i jako pierwsze wprowadziło taką swobodę wyboru. Nikt jednak nie udał się tą drogą, więc na kontynuację tudzież rozwinięcie pomysłu musieliśmy czekać aż do sequela. A ten właśnie przybył. A skoro tak się jeszcze dodatkowo złożyło, iż trafił na mój ukochany domowy poligon - co powiecie na małą, niezapowiedzianą inspekcję? Czyż nie jest to pomysł genialny? Szkoda tylko, że sam delikwent niezbyt się do niej przygotował, ale nie uprzedzajmy faktów, zacznijmy od wymyślonej przez niego historyjki, mającej usprawiedliwić dość długą nieobecność.

Od poprzedniej odsłony, ludzie stali się już pełnoprawnymi członkami Harmonii, a nie tylko zwykłymi żołnierzami muszącymi ślepo słuchać rozkazów. Jednak nie wszyscy chcieli zgodzić się na polepszenie swojego statusu, w zamian za pozbycie się własnej tożsamości. Od rozprawy z takimi oto degeneratami, nie czującymi dreszczu emocji płynących z kolejnych podbojów, zaczyna się obecne spotkanie ze Zmechanizowanym Atakiem i Eksploracją.

Nie tylko historia posunęła się do przodu. Nasz delikwent przybrał sobie w międzyczasie lepszy mundurek, a w dodatku poprzypinał jeszcze samozwańczo nadane medale. Wystarczy spojrzeć na tył pudełka - screeny tam pokazane są po prostu świetne, ale chwila obcowania sam na sam i czar pryska. Jak można upiększone dzieła grafików, mające bardzo niewiele wspólnego z enginem dawać w miejscu przeznaczonym na pokazanie gry? Ktoś tu uprawia dywersję... Ale przed inspekcją się nie ukryje! He, he, już my wszystkie sprawki na wierzch wyciągniemy!! A i w raporcie karnym umieścimy!!! Co to ma być?! Żołnierz czy przekupka, zachwalająca zgniłe jabłka?!!!

Bo grafika, mimo pójścia w kierunku Total Anihilation zbytnią jakością nie grzeszy. A jeśli nie macie trzydziestu dwóch megabajtów RAMu, to wygląda wręcz żałośnie... Muzyka także, mimo dostosowywania się do akcji na ekranie jakoś nie powala. Niby nie szata zdobi człowieka, ale mundur jednak o żołnierzu świadczy - w tym wypadku niezbyt pozytywnie... Zero płynności obrotów, ogień jakiś taki nijaki, pociski wyglądające na symbole - oj, daleko do TA, daleko...

Zwłaszcza, gdy jeszcze na dodatek włączymy czas rzeczywisty - w większości wypadków walka z komputerem, to jeden wielki pościg: nie dlatego, że sami jesteśmy tacy dobrzy (choć to też, w końcu przez filtr na monitorze jest

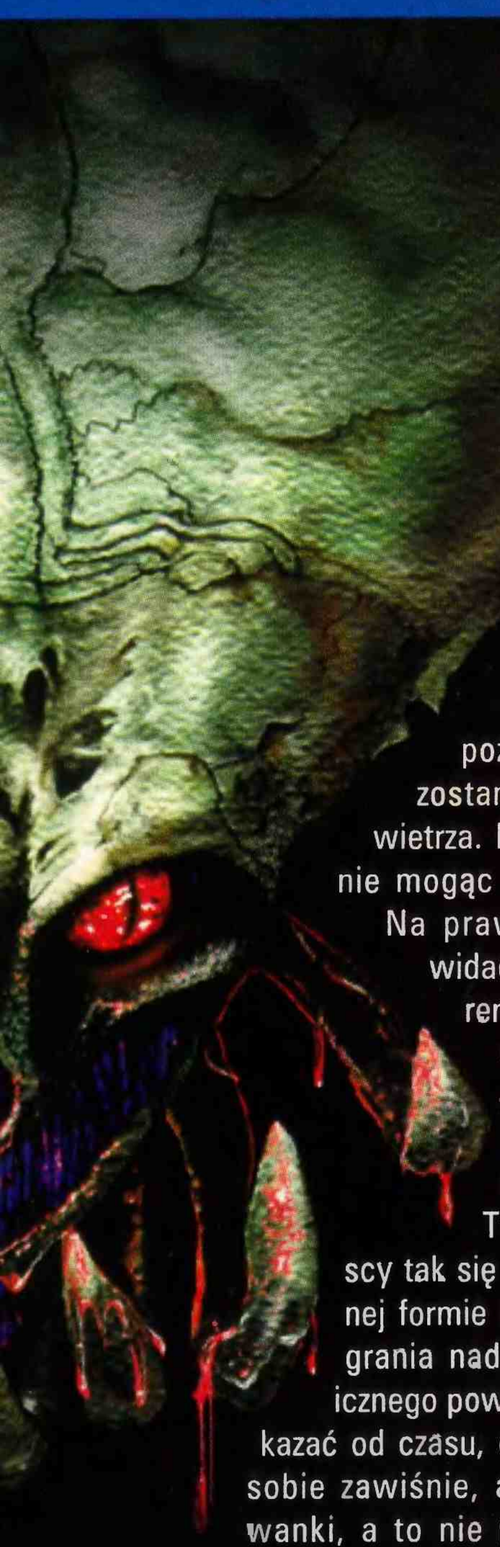
to wyczuwalne...), a z powodu wielkiej chęci sił pentiuma do wycofywania się na z góry upatrzone pozycje. Podobnie przy rozgrywce symultanicznej. Dopiero tradycyjne tury pokazują prawdziwe umiejętności wrażych. Mimo, że i tak w końcu przegrają (w końcu dzięki load/save jest to tylko kwestią czasu - ale sza, bo wróg podsłuchuje!), to wszystkie błędy w skomponowaniu sił uderzeniowych są bezlitośnie wykorzystywane.

W przeciwieństwie bowiem do większości gier pseudo-strategicznych, nastawionych raczej na masę niż jakość, a przede wszystkim różnorodność, tutaj nie ma mowy o udanym ataku samymi na przykład ciężkimi czołgami. Chyba, że zależy nam na pozbyciu się niezbyt lojalnych wywrotowców... Jeśli tylko o czymś zapomnieliśmy, brakuje nam na przykład obrony prze-

DEMO NA CD
Wrzesień '98

INFORMACJE	
WYDAWCA	INTERPLAY
DYSTRYBUTOR	CD PROJEKT
PROCESOR/PAMIĘĆ	P-133 / 32 Mb
KARTA GRAFICZNA	Zgodna z DirectX
KARTA MUZYCZNA	Zgodna z DirectX
SYSTEM	Windows 95
WWW.INTERPLAY.COM	

NASZ WERDYKT
69/100



ciw - lotniczej, mamy praktycznie rzecz biorąc pewność, iż po króciutkim rozpoznaniu, zaatakowani zostaniemy właśnie z powietrza. Przestaniemy istnieć, nie mogąc się nawet odgryźć. Na prawdę miła odmiana, widać, że ktoś nad doborem jednostek i ich właściwości trochę czasu spędził - i to wcale nie bezproduktywnie.

Tyle tylko, że nie wszyscy tak się przykładali i w obecnej formie gra ta niezbyt się do grania nadaje. Z bardzo prozaicznego powodu: lubi bowiem pokazać od czasu, do czasu fochy. A to sobie zawiśnie, a to obrazi na zgrywanki, a to nie pozwoli na grę sieciową... Niby dwa patche już wyszły, ale nadal nie wszystko działa jak należy - sensowny multiplayer nadal pozostaje w sferach nocnych majaków żółtodziobów chcących do mamy i nijak się ma do obiecywanej uczty strategów. A ileż można grać w kampanie, nawet cztery? A później co, robić sobie samemu mapy dołączonym edytorem??? Przecież to tylko przygotowanie do prawdziwej rozgrywki, a i tworzenie scenariuszy (bo samego terenu zmieniać nie można) dla samego siebie, trąci malutką niepoczytalnością, tudzież rozdwojeniem jaźni...

Ale spoko, dzięki inspekcji wszystkie brudy wyszły na wierzch, wiecie czego się po delikwencie spodziewać, czego można od niego wymagać, a w jakich sytuacjach się załamie i z płaczem pobiegnie do wychodka. Wprawdzie w obecnym kształcie robi to o wiele za często, pokazując tylko raczej kim stanie się po odpowiednim przeszkoleniu, ale są to widoki całkiem obiecujące. Szkoda tylko, że obydwie otrzymane do tej pory ze sztabu wytyczne, nie potrafiły zmienić go w prawdziwego wojaka. Jako jednak, że sztab nie ustaje w wysiłkach, można mieć nadzieję, właściwie prawie że pewność, iż: "już za chwileczkę, już za momencik walka w M.A.X.-ie zacznie się kręcić. Kręcić się będzie multiplayer z nami. Czy wszyscy wojskowi już przygotowani?" (nie znających najlepszej kuźni wojskowych talentów, jaką było Domowe Przedszkole, uprzejmie informuje się, iż ostatnie dwa zdania powinno się śpiewać na melodię hymnu tej Akademii). W każdym razie warto trzymać na nim oko - mimo nienajlepszej oceny, gdyż ta oparta jest na inspekcji obecnej, a nie na obietnicach.

Bryt Byryt

Hirołsi i(0) Magia

Lords of Magic

Milordzie! Koniec się zbliża! Nie dość, że po wioskach szlajają się wyznawcy tego głupiego Ognia, to jeszcze stolica pustkami świeci, a w głównej Świątyni Porządku Chaos zapowiedział na jutro wielki bal!!! To ruszajmy na nich!!! Nasi wierni rycerze zgniotą ich, nieprzebrane ich zastępy zgniotą plugawców z powierzchni!!! Ależ Miłościwy Władco, po ostatnich bojach ostał się jeno jeden ich oddział i to wcale nie elitarny... W takim razie zalejemy ich ulewą strzał naszych dzielnych kuszników!!! Wspaniały pomysł Panie, lecz niestety kołczany ich pustkami świecą... To może chociaż piechota w rozsypkę jeszcze nie poszła? Może, o Świetlistość, może...

Cóż, nie ma lekko... Państwo w rozkładzie, poddani po lasach się kryją, kasa pustkami świeci... Jedyne czego jest aż w nadmiarze, to pałętających się po prawnie nam należnej ziemi innowierców. I to lepiej zaopatrzonych, niż nasza armia! Ale od czego są wojska? Wprawdzie o mniejszą armię byłoby już ciężko, ale za to duch w niej wysoki, co braki w wyszkoleniu i liczebności zrównoważyć powinno. No a poza tym, na czele jej stoi dowódca najzręczniejszy, w bojach zaprawiony, ruchy przeciwnika przewidujący i w ogóle najlepszy - w którego szanowny Gracz wcielić się móc będzie.

Lords of Magic to tytuł dziwny. Na pierwszy rzut oka podobny do Hirołsów of Might and Magic, w dodatku z lepszą grafiką, bardziej urozmaiconą walką, większą liczbą stron konfliktu - czyli teoretycznie znacznie lepszy. Praktycznie nie wygląda to już może tak dobrze, ale i tak nie przypomina obrazu naszej armii...

Intryga opiera się na walce ośmiu wyznań, których czciciele dziwnym trafem składają się na mieszkańców jednej krainy. Kraina ci to przepiękna, lasami i rzekami upstrzona, polami lawy przyozdobiona, stukami z kopalni i śpiewem pijanych żołdaków krasnoludzkich rozbrzmiewająca. I byłaby sobie dalej taka sielska, gdyby nie jeden czarny charakter, który postanowił nią zawładnąć. Prawie mu się to się zresztą udało, ale w ostatniej chwili do akcji wkraczamy my, z mocnym postanowieniem zmiany zastanego stanu rzeczy.

Wcześniej jednak trzeba się opowiedzieć po jednej z uczestniczących w tym konflikcie stron. Na początek dostajemy do wyboru siedem z nich: cztery należą do wyznań pozytywnych, jak na przykład Prawo czy Życie, a trzy do negatywnych w rodzaju Chaosu czy Ognia. Wprawdzie w sumie wyznań jest osiem, ale to ostatnie, odpowiedzialne za całe zamieszanie jest na razie niedostępne. Cóż, aby być do końca złym trzeba najpierw Zło pokonać, czyli skończyć grę którąś z wcześniej wymienionych frakcji.

Jest to o tyle sensowne, że siódemka, mimo oczywistych różnic nie jest do siebie całkiem wrogo nastawiona, w każdym razie nie na tyle, by się w imię walki ze Złem najwyższym nie zjednoczyć, albo chociaż nie zawrzeć rozejmu. Za to grając głównym sprawcą, na żadną pobłażliwość liczyć nie możemy, wszyscy są przeciwko nam, a siedmiu na jednego to niezbyt ładnie... No ale dosyć o historii, przejdźmy do samej gry.

LoM to turowa strategia, osadzona w realiach fantasy z walką rozwiązaną podobnie do wspomnianych już Hirołsów. Tyle, że tym razem sama młuca zachodzi w czasie rzeczywistym! Ale spoko, w każdej chwili można to spauzować, wydać rozkazy i odpauzować, co przy odrobinie chęci i wprawy zmienia ją w starcie czysto turowe. Całą walkę można zresztą zrzucić na barki komputera, co jest z początku rozwiązaniem wręcz idealnym: wiecie, małe straty, oszczędność czasu, ale przy bardziej wymagającym przeciwniku (a ich siła jest na szczęście przed walką podawana) tak różowo już niestety nie jest i swych wojów trzeba do boju prowadzić samodzielnie.

INFORMACJE	
WYDAWCA	Sierra On-Line
DYSTRYBUTOR	IPS Computer Group
PROCESOR/PAMIĘĆ	P-100 / 16 Mb RAM
KARTA GRAFICZNA	Zgodna z DirectX
KARTA MUZYCZNA	Zgodna z DirectX
SYSTEM	Windows 95
WWW.SIERRA-ONLINE.CO.UK	

NASZ WERDYKT

75/100

Tereny walki bywają bardzo zróżnicowane, przy czym częściej niż rzadziej przyjdzie się nam przedzierać do wroga wąskimi ścieżkami, niż prowadzić piękną szarżę. Nie ma także obawy o ciągły ostrzał łucznikami - pozycje startowe są od siebie na tyle oddalone, że najpierw trzeba ich podprowadzić.

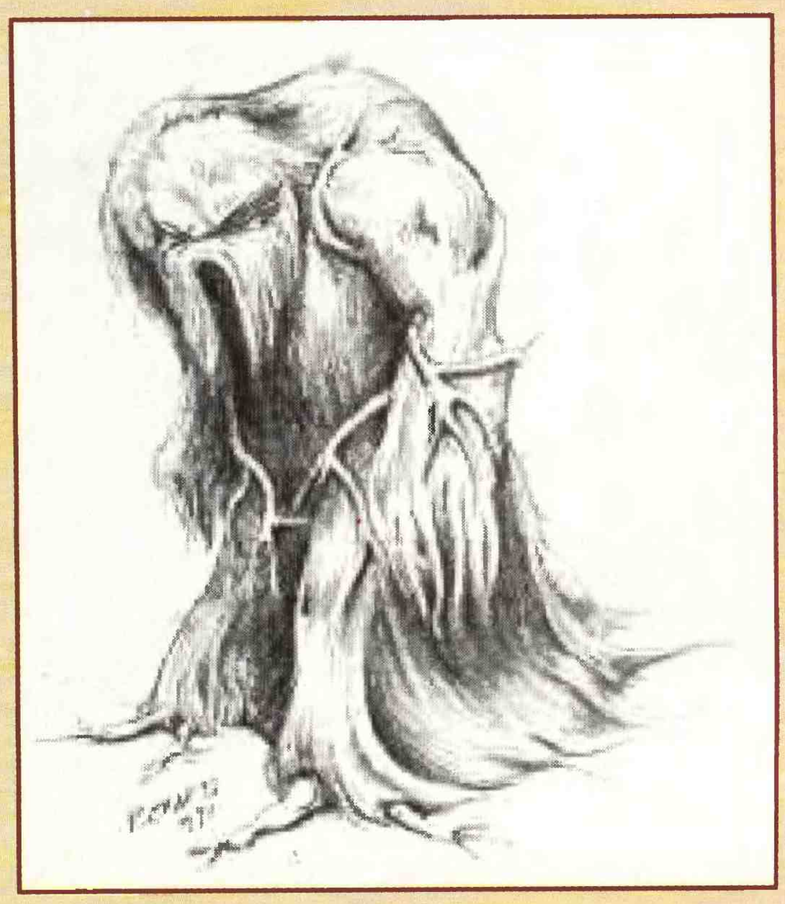
Podstawą każdej armii jest tytułowy Lord, mogący parać się jedną z trzech profesji: czarowaniem, walką bądź harcerstwem (wiecie, po angielsku harcerz to scout, scout to zwiadowca, a zwiadowcy cicho chodzą, dużo nasłuchują i w ogóle od złodziei niewiele się różnią...). Od profesji zależą zdolności bojowe, umiejętności specjalne, dostępne przedmioty. Postać Lorda jest o tyle ważna, że aby cokolwiek zrobić, trzeba mieć takiego gostka w danym miejscu. Inaczej nie zmieni się produkcji w mieście, nie wystawi nowych oddziałów. Poza tym mogą oni wymyślać nowe czary (ci czarujący rzecz jasna), czy szkolić żółtodziobów. Sami także doświadczenie zbierają, tyle że w czasie misji, co nieco ze szkoleniem czy pracą naukową koliduje...

Głównym problemem na początku jest właśnie znalezienie złotego środka. Nie tylko między produkcją nowych jednostek, ale i przydzielania zadań szefostwu. A jeden z nich, to my sami i jeśli gdzieś po drodze się nam zemrze, to gra się z oczywistych powodów kończy.

Ogólnie rzecz ujmując, całościowo patrząc, spoglądając w szklaną kulę, itp, itd, wypada stwierdzić jedno: gra jest całkiem przyjemna, odpowiednio rozbudowana, ładnie wyglądająca, dająca możliwość gry po sieci, tworzenia nowym map oraz wysłuchiwania przyjemnych, klimatycznych melodii. I byłaby w ogóle super, gdyby nie tempo rozgrywki. Jeśli można ją skończyć jednym z siedmiu Lordów, na poziomie Medium, w jeden dzień, to jest to chyba nieco za krótko. Podstawowe zadanie ma wielkość co bardziej rozbudowanych misji składających się na kampanię w Hirołsach. Trochę tego niestety za mało! Nawet jeśli można do celu dochodzić ośmioma drogami, a każda z nich dysponuje innymi jednostkami, innym miejscem startu. Wadą, choć tylko dla osobników gardzących instrukcjami, jest także stopień skomplikowania, związany z nim okres "nauki", niezbędny do zrozumienia prawideł nią rządzących.

Nie znaczy to, że gra nie warta jest nieprzespanej nocy (czy dwóch) albo małego sparringu z kumplem zza ściany. Styl trzyma i gdyby nie nieco zbyt krótki czas rozgrywki byłaby godnym następcą Hirołsów. A tak zaliczyć ją można jedynie do miłego, między kolejnymi w nich rozgrywkami, przerywnika. Nie tylko szata zdobi człowieka...

Kuruku



Gry Wojenne

WarGames

Dawno, dawno temu, za górami, za morzami, w kraju wiecznej szczęśliwości miłujących wolność Indian był sobie pewien film. Opowiadał o młodziutkim gościu zafascynowanym komputerami. Co on z nimi nie wyprawiał! Przy pomocy programów z ośmiocalowych dyskietek i tajemniczego urządzenia nakładanego na słuchawkę zmieniał sobie stopnie w dzienniku (to pozytywne) oraz o mały włos nie zniszczył ludzkości - a to już do działań pozytywnych zaliczyć trudniej.

o wspólnego ma ta bajka z codzienną strawą współczesnych komputerowych militarystów? Wygląda to w końcu bardziej na scenariusz do jakiejś przynudnawej przygodówki niż krwawej jatki - choć motyw totalnej wojny z użyciem głowiczek atomowych brzmi zachęcająco... Ale nic z tego, nie mamy do czynienia ani z przygodówką, ani z sadzeniem pieczareczek. Po prostu twórcy filmu sprzedali licencję, a ta została wykorzystana do gry, która z "pierwowzorem" ma "bardzo" wiele wspólnego...

Przenosimy się do roku 2003, kiedy to NORAD postanowił przetestować zdolności swego automatycznego systemu dowódczego zwanego WOPR (ten sam, który w filmie dał się tak głupio nabrać na partię kółka i krzyżyka) i poprzez Sieć zaprasza każdego chętnego do Gry. Nie brzmi to może zbyt nowatorsko, ale łącznie z nieśmiałym założeniem, że od pewnego momentu nie za bardzo wiadomo co jest grą, a co dzieje się w rzeczywistości (jak to miało miejsce w filmie), mogło skończyć się na grze z nieco, od Zbiornika Wodnego o Znikomej Wartości Strategicznej (dla pacyfistów - malutkiej kałuży) głębszej treści. Ale się nie skończyło, ktoś za Wielką Wodą pokpił sprawę i poszedł na łatwiznę. W rezultacie otrzymujemy standardową gierkę z dwoma stronami konfliktu, nieco nowatorską grafiką i paroma dobrymi pomysłami, ale w tłumie narzędzi rozrywki do zauważenia raczej trudną.

O tym że bez akceleratora ani rusz, wiedzą prawie wszyscy maniacy blaszaków z tym, że dotychczas poza chlubnymi wyjątkami w rodzaju Mytha stratedzy mogli je sobie bez większych strat odpuścić. Ale powoli i ten bastion pada. Chociaż akurat nie War Games będą tego ostateczną przyczyną, gdyż mimo iż trójwymiarowe jest w nich wszystko, łącznie z jednostkami, drzewami, Fog of Warem z prawdziwej mgły (ale będącym totalnie nie na miejscu - by w dobie totalnej kosmicznej inwigilacji nie znać terenu, to chyba lekka przesada...), możliwością swobodnego obracania, tudzież zoomowania ekranu, to nie wygląda to jakoś rzucająco-na-kolana.

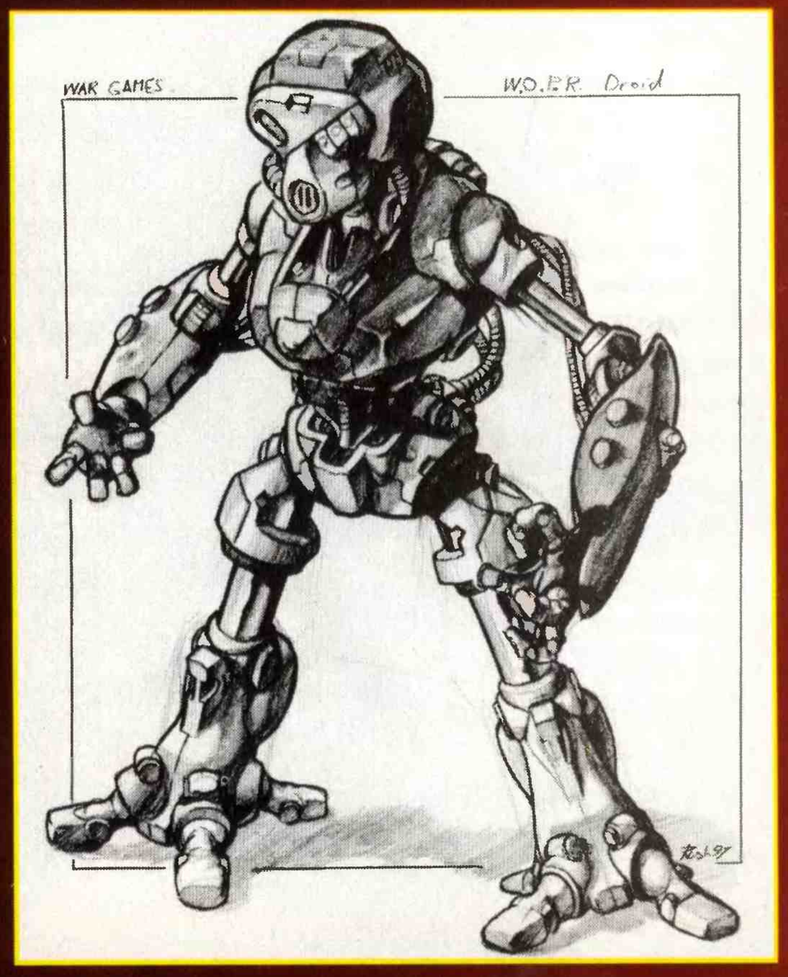
Podobnie z samą eksterminacją i narzędziami do niej służącymi: parę świeżych pomysłów udało się przemycić, ale ogólnie rzecz biorąc, poziom adrenaliny pozostaje stały, a śliniaczki czekają lepszych czasów. Co do samych tłukących się stron, to na wybór naczelnego wodza czeka albo wspomniana już sztuczna inteligencja WOPRa (znowu maszyna oszukuje, nie walczy sama, tylko białkowego stwora zatrudnia), albo łączący się z nim amatorzy pokazania kto tu jest najlepszy. W zależności od wyboru czeka nas inne piętnaście misji składających się na kampanię - w sumie jest ich trzydzieści, ale nie jest to wiele, bo zadań niepowiązanych z głównym nurtem nie uświad-

INFORMACJE

WYDAWCA	Electronic Arts
DYSTRYBUTOR	IPS CG
PROCESOR/PAMIĘĆ	P-133 / 32 Mb
KARTA GRAFICZNA	Zgodna z DirectX
KARTA MUZYCZNA	Zgodna z DirectX
SYSTEM	Windows 95
WWW.EA.COM	

NASZ WERDYKT

63/100



czysz. Poza odrębnymi bitwami strony konfliktu odróżniają także jednostki: u białkowców jest to na przykład piechota, a u silikonowców - roboty. Praktycznie rzecz biorąc nie ma dwóch identycznych jednostek, ale patrząc na to ogólniej obydwie strony dysponują takimi samymi możliwościami - mają one jedynie inną postać.

Całkiem interesującej zmianie poddano także proces rozbudowy sił uderzeniowych. Niczego się nie produkuje na planszy, a jedynie przyjmuje paczki od wujostwa, aczkolwiek dość skąpego, bo za wszystko trzeba płacić. Niekoniecznie samemu... Dzięki oddziałom hackerów nic nie stoi na przeszkodzie (w końcu wszystko jest skomputeryzowane i bezpieczne niczym okiennice zbawcy ludzkości), by przejąć zasoby wrażych, opóźnić im dostawy, czy namieszać z systemem kontroli pola walki (dla pacyfistów, jeśli jeszcze jacyś zostali - mapką terenu). Ba, wirtualność rozgrywki posunęła się do tego, że wiadomości o nowych zadaniach, w momencie opowiedzenia się po stronie żywych, otrzymuje się pocztą elektroniczną! Wprawdzie pomocników WOPRa wita jego komputerowy głos, ale jeśli ktoś siedzi przy konsoli...

Są to jednak tylko dodatki do walki. A ta prezentuje wszystko co w RTSach najgorsze. Skład grup bojowych może być monogamiczny do obrzydzenia i tak nie ma to znaczenia chyba, że są to jednostki najlepsze, bo jest to wtedy skład optymalny... Bzdura!!! Gdzie różnorodność? Jednostki przeznaczone do konkretnych zadań??? Podobnie z inteligencją: problemem jest ominięcie drzew, budynków, czegokolwiek. Przeciwnik reaguje w ściśle określonych sytuacjach, gdy jesteśmy o piksel od miejsca alarmu, to nawet na nas nie spojrzy... Nawet jak już raczy zauważyć, to leci czym tylko się da, ataki "pachną" takim schematyzmem, że i z zamkniętymi oczami wiadomo co Oni teraz knują. Zmiany stopnia trudności oczywiście brak...Wszystko to sprowadza walkę do problemu przeprowadzenia swych jednostek do instalacji wroga w taki sposób, by się po drodze nie pogubiły - co wbrew pozorom wcale nie jest takie proste.

Do rąk otrzymaliśmy więc jeszcze jeden przeciętny, jeśli nie liczyć grafiki (bo muzyka i odgłosy już do średniej równają...), zatwardziały RTS. Owszem, parę nowych pomysłów jest, część nawet obiecująca, ale gra sprawia wrażenie jakby niedoszlifowanej, nie wykorzystuje swego pełnego potencjału. Szkoda także, iż licencja z filmu niczego praktycznie nie zmieniła, równie dobrze można byłoby ją cofnąć - poza paroma kosmetycznymi zmianami nie miałoby to większego znaczenia. Na szczęście z dużą dozą prawdopodobieństwa można stwierdzić, że kwestie inteligencji jednostek zostaną w przyszłych patchach rozwiązane, bo obecnie nawet na multiplaya nikt w naszym redakcyjnym bunkrze nie chciał się skusić, woląc już nawet przygodówki. Ale spoko, niech tylko dotrze wsparcie, nawet Demencja nie będzie miała wyjścia i założy zielony battledress - a że jest odpowiednio obcisły co by ruchów nie krępować, morale od razu do góry podskoczy. Właściwie trzeba by przekonać Naczelnego, by wojskowy rygor wprowadzić na co dzień...

Luis Cypher

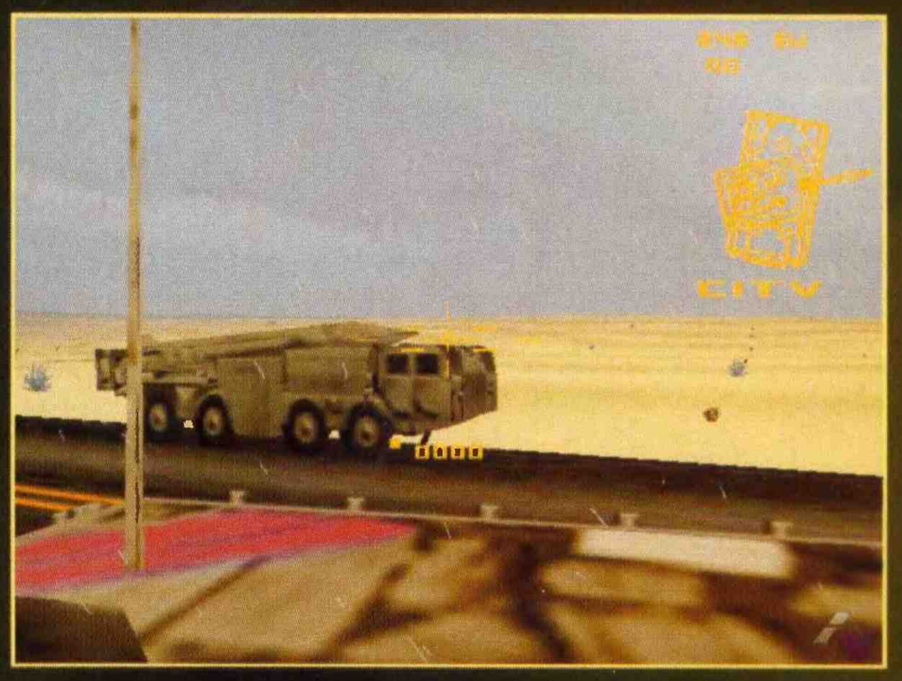
Operacja: Grot Włóczni

Spearhead

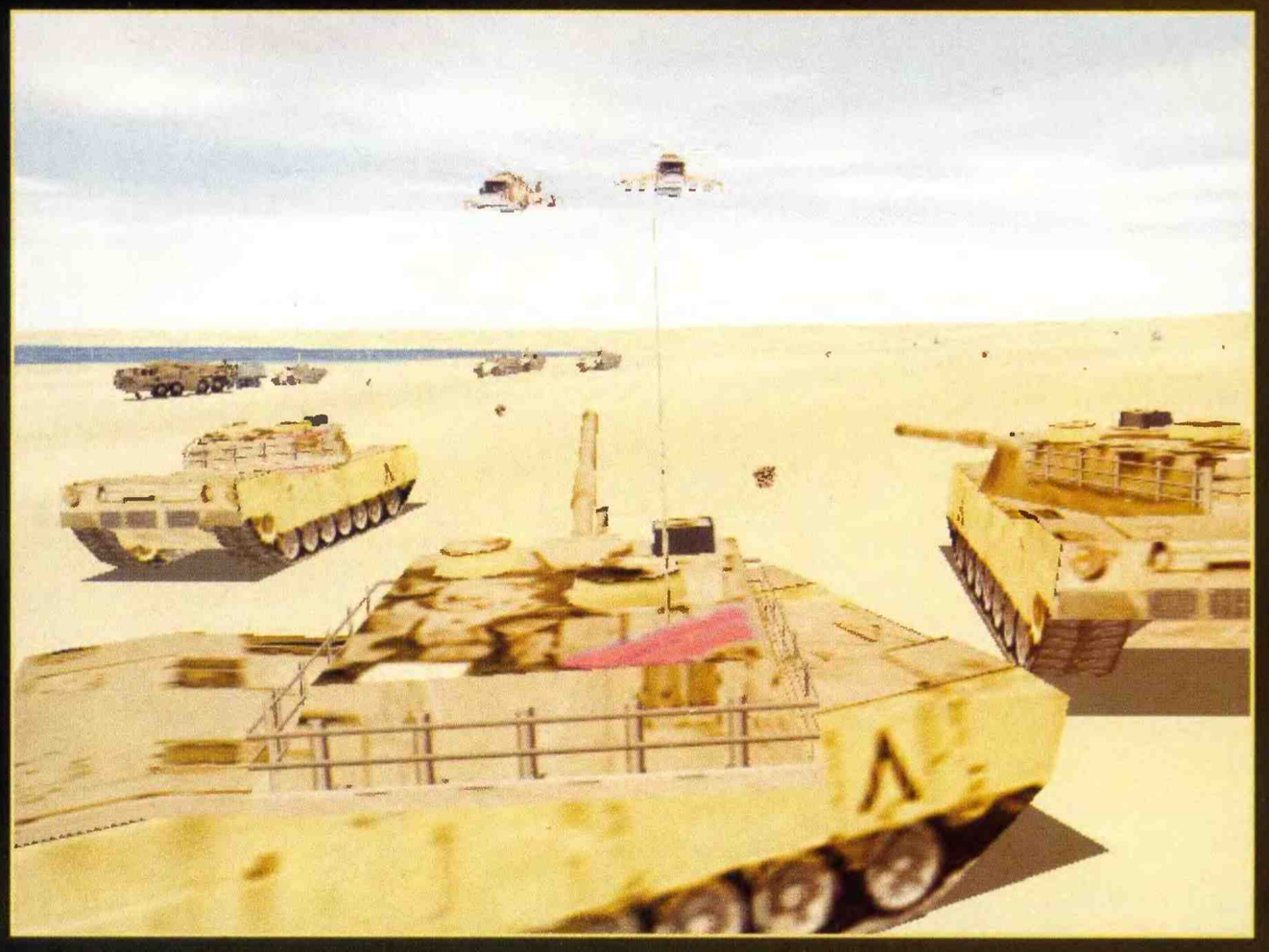
...Sypnęły się ostatnimi czasy tzw. symulatory (symulanty?!) pojazdów gąsienicowych, zwanych również z cudzoziemska Tankami. I nic w tym dziwnego - każdy przecie racjonalnie myślący człowiek wie, że czołg ta(n)kowy, jakim choć w grach pojeździć sobie można to - bez odrobinki przesadyzmu: szczyt marzeń każdego - bez oglądania się na wiek, płeć, przekonania religijne, orientację polityczną, czy za przeproszeniem - seksualną! Wiadomo wszak nie od dziś, że pancerz jest najlepszym sposobem na korki uliczne.

Któryż - zapytuję - kierowca nie oddałby swych ukochanych czterech kółek (i piątego w bagażniku) z zestawem pierwszej pomocy i prezerwatywą włącznie za możliwość przejechania się czymś cięższym, niż najmasywniejsze nawet autka i poczucia wibracji powodowanych forsowaniem trudnego terenu?! I to - co więcej - bez obaw, że któryś z nich ośmieli się wymusić z lewej strony, albo też - co gorsza - bluzgać ile wlezie, co jest nagminnie stosowane przez polskich kierowców. A czy nie prawdą jest, że każdy jeden z młodocianych uczniaków chętnie wybrałby się na niewielką przejażdżkę takim stalowym potworem. Kończyć, ta jazda sie będzie niewątpliwie po zniszczeniu budynku "ukochanej" szkoły (a może i tych, którzy naganami straszą)?! Niewątpliwie wspaniałym efektem bezie, jakmiła pani w wieku dowolnym z fantazją zaparkuje swój panzer przed - dajmy na to - hipermarketem lub co gorsza przed blokiem, zachaczając, jak to mają panie w zwyczaju, o kilka samochodów.

Taaak, cudowne marzenia... Lecz raczej nie do spełnienia. Wprawdzie doszły mnie niegdyś słuchy, że od Ruskich można nabyć (płatność przelewem ;) czołg marki T-34, a więc ten sam, co z historią naszą związany został ściśle ("Powróciiimy wierni, my czterееeej pancerni..."), ale przecież trzydziestka czwórka, tak to - po pierwsze: czołg ledwie średniej wagi, a po drugie - dostępne były wówczas modele bez wieżyczek. A co to za frajda jeździć czołgiem kabrioletem?... Pozostają gry komputerowe, które to, że pozwolę sobie siebie zacytować - ostatnimi czasy pojawiły się w dość zróżnicowanym rodzaju. Najpierw - dobry rok temu z impetem pod strzechy zajechał iM1A2 z Interactive Magic, następnie - jakieś trzy kwartały wstecz pojawił się Armored Fist 2 wyprodukowany i przetestowany dogłębnie na poligonach Novalogic, a później to już szło ciurkiem: pojawiło się coś na kształt iPanzer 44 i wreszcie Panzer Commander i M1 Tank Platoon 2. No i teraz oczywiście ten, o którym mówić zamierzam (a zabieram się do tego niczym sójka, nasza przysłowiowa, w podróż za morze...) - znowuż M1A2 symulujący i znowu przy współudziale Interaktywnej Magii, ale tym razem przez Zombie (twórca SpecOps!) sporządzony - Spearhead.



Ano właśnie: nie sposób było nie wspomnieć już na wstępie części właściwej o tym, co dla sfrustrowanych kierowców najistotniejsze. O typie, o mocy, o masie, wreszcie stalowego

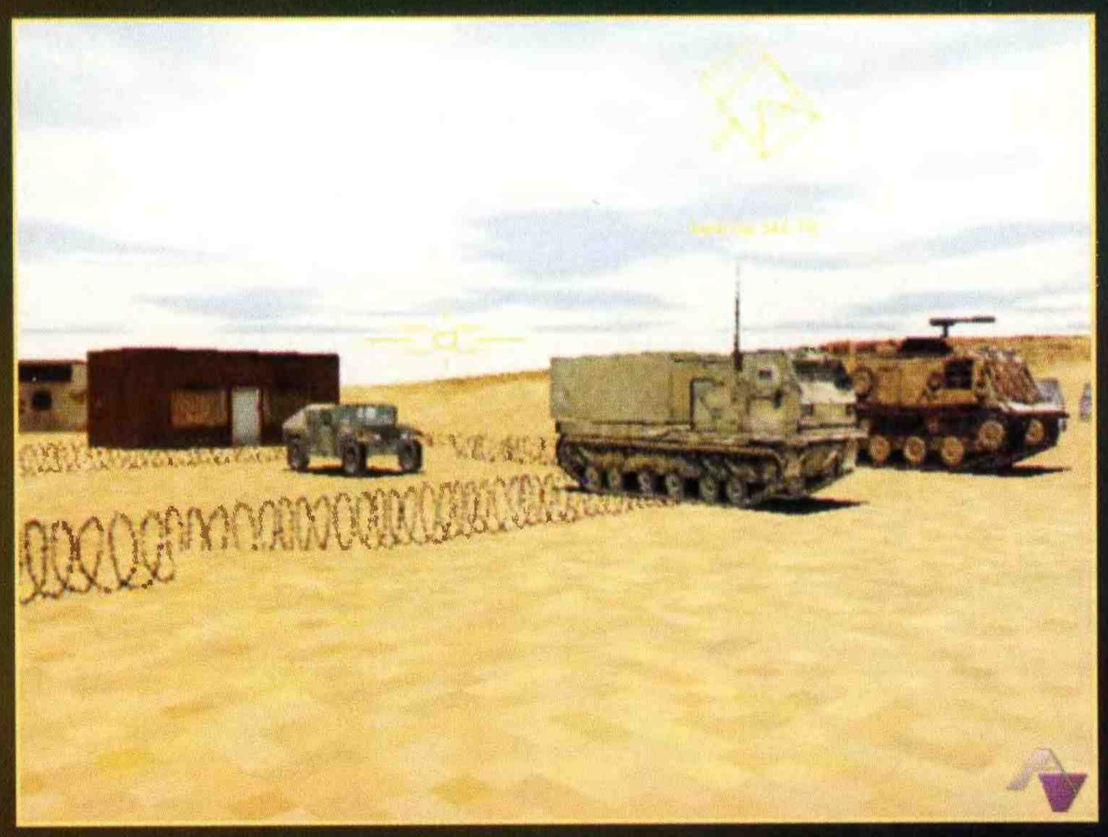


INFORMACJE	
WYDAWCA	Interactive Magic / Zombie
DYSTRYBUTOR	Interactive Magic
PROCESOR/PAMIĘĆ	P-166 / 32 Mb RAM
KARTA GRAFICZNA	Zgodna z DiorectX, 3Dfx
KARTA MUZYCZNA	Zgodna z DiorectX
SYSTEM	Windows 95
WWW.IMAGICGAMES.COM	

NASZ WERDYKT

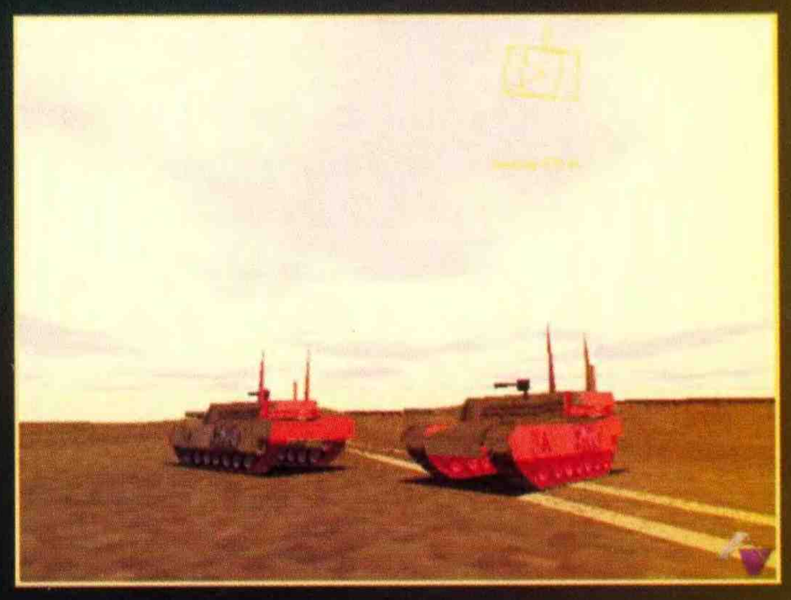
43/100

rumaka (oj, nierączy on, nierączy, ale czy można oczekiwać czegoś więcej przy masie własnej 57 ton?) w jakim przyjdzie nam czas przed monitorami spędzić. A jest to nie byle jaki przedstawiciel swego gruboskórnego gatunku, lecz sam król - jegomość Abrams (a ściślej M1A2) z całym dobrodziejstwem standardowego wyposażenia, lub - jak kto woli - z amerykańska: inwentarza! Komplet ów, niedostępny w normalnych sklepach, otrzymać mogą Państwo wówczas, gdy do Sił Zbrojnych naszego cudownego zamorskiego sojusznika wstąpicie! Wówczas to dopiero przyjdzie Wam ze wzruszeniem uścisnąć lufę kalibru 120 mm, posłuchać wdzięcznego terkotu szybkostrzelnego karabinu 7.62 oraz działka 12.7 mm, albo zachwycać się wonią zasłon dymnych. O pracowitym odpiaszczaniu zapaskudzonych w trakcie włóczęgi zbiorników paliwa nie wspominając. Tak tak, tylko wtedy... Zaprawdę: to męskie życie w armii!



Cóż począć jednak, gdy na zaciąganie się czymkol... gdziekolwiek człekowi już ochoty brakuje? Ano nic innego, jak zasiąść sobie w wygodnym, dopasowanym do naszych przygarbionych pleców, foteliku, uchwycić klawiaturę (a najlepiej coś bardziej komunikatywnego) i poczuć choć namiastkę tego, co odczuwać mogą prawdziwi amerykańscy herosi, tłukący się o demokrację i poszanowanie praw człowieka na Czarnym Lądzie. Ano tak - właśnie w Afryce! A precyzyjniej: w Tunezji. Oto bowiem w sąsiedniej Libii ktoś wpadł na niezbyt oryginalny pomysł, aby przetestować w warunkach bojowych cały ten stalowy szmelc, pochodzący naturalnie z hodowli niedawnego naszego Wielkiego Brata (zza Buga - to jakby ktoś miał wątpliwości), a zalegający bezużytecznie w magazynach. Być może zresztą powód był z nieistotny, albo co też może wydawać się słuszne - poprostu go nie było. Ważne jest jedynie, że po kilku tygodniach bezowocnych prób mediacji i przecięcia nabrzmiewającego niczym wrzód na... konfliktu drogą pokojowo-dyplomatyczną (czytaj: wręczaniem sobie dyplomów w pokojach), pierwsze transporty z oklapłymi i przylepionymi do drzewców mokrymi flagami Stanów Zjednoczonych lądują (och, jaka szkoda!...) na piaszczystych brzegach Tunezji. I w ten oto przemiły, sposób dorobiliśmy się kolejnej pustynnej burzy...

Burzy, której - osobiście wolałbym uniknąć. Nie odpowiada bowiem mojej zdegenerowanej, bezideowej i krańcowo cynicznej jednostce służyć i ginąć gdzieś w piachach Afryki, w sprawie, która nie istnieje i co gorsza - teraz uwaga - niewiele przyjemności daje... Nie da się



ukryć bowiem, że Spearhead nie jest tym, na co czekali... czekają noszący hełmofony na serduchu gracze całego świata. Więcej powiem: nie wiem doprawdy, gdzie szukać w nim tych ponoć nieuniknionych elementów pozytywnych... W swej istocie jest on bowiem niczym więcej, niż wariacją na temat Armored Fist, a więc zdecydowanie zręcznościowego ujęcia czoł(g)owego problemu - mimo zapewnień, co do zupełnie niesamowicie odmiennego stanu rzeczy. Przykładem świeci tu "cudowny" promień skrętu tanka... - tak wielkiego łuku nie zobaczycie nawet w muzeum kultury rdzennych Amerykanów... Co do zręcznościowości - nie było by przecie w niej niczego złego, gdyby nie fakt, że także i forma nieco odstaje od przyjętych standardów! Cóż można rzec: jest i pofałdowany w mniej lub bardziej delikatny sposób teren, widoczne są ślady gąsienic, jakaś bitmapa na niebie, są i elementy (flat jak naleśnik!) stanowiące swoiste, bo nie przeszkadzające, "urozmaicenia terenowe", latają samoloty i śmigłowce, coś dymi na czarno, coś na szaro, ale... To po prostu już nie to! Gdzie tam mierzyć się graficznie Spearheadowi z takim, chociażby, M1 Tank Platoonem!... Takoż i dźwięk pozostaje w tyle za Wielkimi tej klasy! Tu od czasu do czasu zgrzytnie jeno metalicznie głośnik komunikatem, że oto znów przysmażyłeś kupra kumplowi z teamu, albo i przeraźliwy brzęczyk zawiadomi o kolejnym przekazie z HQ nakazującym zebrać cztery litery w troki i przenieść się na drugą stronę mapy, celem napsucia krwi i sprzętu umykającym Libańczykom, bądź "Tunezyjczykom"... A czy w sytuacji, gdy grać się po prostu nie chce, może ratować obszerny i całkiem całkiem edytor misji, albo też wieloopcyjny tryb multiplayer?!

I co? Narobiłem Wam z początku smaka na ziszczenie marzeń o swobodnym, nieskrępowanym obecnością innych jeżdżących przemieszczaniu się, o rozwiązywaniu problemów za pomocą kalibru 120, wreszcie o wrażeniu jakie mogłoby to wszystko wywierać na znajomych, a tu co?! No niestety to nie jest to! ...Mam jednak dla Was również i dobrą wiadomość: spójrzcie na wstęp i przeczytajcie pierwsze słowa... I czyż nie prawdą jest, że nie ma się czym przejmować? No przecie są jeszcze te inne, te lepsze, te które naprawdę potrafią na długo przykuć do monitorów... A Spearhead? I odpowiem pytaniem na pytanie - a czy musimy zaprzątać sobie nim umęczoną codziennym życiem głowę?...

Barabasz

ODKUŹNIA HITY

NEED FOR SPEED II

Któż nie słyszał o Need For Speed? Najgłośniejsza i najlepsza gra samochodowa, czeka teraz na kontynuację oznaczoną cyferką "trzy". Lecz czas oczekiwania, warto wypełnić rozgrywkami w część drugą, jakże dobrą, nawet na dzisiejsze czasy.

Tory są zróżnicowane. Raz ściagać będzie my się na pustyni, a innym na zboczach gór, pokrytych lodem i śniegiem. W sumie mamy do wyboru osiem tras, dosyć mocno różniących się od siebie. No dobrze, ale nie trasy są najważniejsze - czym będziemy po

nich jeździć? A no takimi cudami jak McLaren F1, Ferrari F50, Jaguar XJ220, Ford GT90 czy wręcz kosmicznym Italdesign Cala! Razem mamy ich także osiem. Każdy model charakteryzują osiągi w prędkości maksymalnej, przyśpieszeniu czy hamowaniu. Jako że większość tras "udekorowana" jest w wiele zakrętów najlepiej wybrać samochód o dobrym przyśpieszeniu i przyczepności, ale to już inna sprawa...

Sama jazda jest mało realistyczna, lecz co tu dużo mówić - NFS 2 jest grą czysto zręcznościową! Absurdem jest szukanie w opcjach wyboru opon czy regulacji zawieszenia. Tego nie ma, i już! No, ale wróćmy do tego co jest w grze. Tryby gry mogą być różne: wyścig z komputerem, walka z czasem. Jest też Multiplayer, a dla graczy nie posiadających mode-

SETTLERS 2

DEMO NA CD
Wrzesień '98

Jeżeli podobała Ci się książka "Robinson Kruzoe" i marzyłeś o odkryciu nowych lądów niczym Kolumb a do tego masz instynkt władcy - zagraj w Settlers 2.

Dopłynąłeś wraz ze swoim ludem na nie znaną Ci wyspę. Nie wiesz co i gdzie się znajduje. Nie wiadomo także, czy ktokolwiek żyje na nowym lądzie. Tak zaczynasz grę w Settlers 2 - dzieło wielce oryginalne, o co trudno w dzisiejszych czasach.
Pod budowę przeznaczono Tobie - graczu - niewielki skrawek ziemi. Powiększyć można go konstruując baraki lub fortecę. Lecz nie wszędzie można coś wybudować! Teren musi być przystosowany, w innym wypadku pozostanie on niewykorzystany. Wydajemy rozkaz wybudowania chaty

DUNGEON KEEPER

Zawsze tylko być dobrym i ratować świat. Teraz chcę być zły! Chcę panować nad światem, mieć władzę nad potworami i zamieszkiwać ciemne, ponure podziemia! A Ty?

Dungeon Keeper to gra obrzydliwa, obślizgła i przerażająco odrzucająca. Przynajmniej tak miało to wyglądać. Miał to być krok milowy w dziedzinie gier RPG i strategicznych. Trzeba przyznać, że zamierzenia były dobre, ale co wyszło?

Dwadzieścia poziomów. Ażeby przejść każdy z nich, trzeba zabić wroga. I tyle! Nic dodać, nic ująć. Kopiemy korytarze, budujemy powo-

li nasze lochy... I koniec! Czy to jest rewolucja? Raczej nie. Czynności na miarę przeciętnej strategii. Lecz DK ma także dobre strony. Jedną z najważniejszych jest chyba możliwość obrotu widoku o 360 stopni. Dzięki temu zobaczymy dokładnie to, co byśmy chcieli. Ciekawie zostało rozwiązane też oświetlenie naszego królestwa. Jak lochy, to lochy - musi być ciemno. Ale żeby można było coś zoba-

mu czy sieci, przeznaczono Split-Screen. I nawet gra na podzielonym ekranie jest znakomita! Nie traci ona swojej wartości wizualnej ani muzycznej, a tylko dostarcza nowych wrażeń przy grze z żywymi przeciwnikami. Lecz gdy nawet kolegów zabraknie, pozostaje tylko nasza poczciwa blaszana skrzynka, która jednak nie jest taka głupia! Wygranie pierwszego w życiu wyścigu jest osiągnięciem, chyba na miarę Nobla (może przesadziłem ;). Wyścig z kilkoma komputerowymi kierowcami, szczególnie w obecności "normalnego ruchu drogowego" jest trudny do wygrania. Na wąskich torach wyprzedzanie jest niebezpieczne, ponieważ w każdej chwili może wyjechać zza zakrętu jakiś "normalny" użytkownik drogi, i już po nas! Koziołkowanie przez kilka sekund i wylądowanie na dachu nie wróży raczej nic dobrego... Ale nie należy się zbytnio przejmować, bo jak na grę zręcznościową przystało, samochody nie odnoszą żadnych uszkodzeń. Zderzenie czołowe nie zmieni naszego wozu w harmonijkę! Nawet rysy nie będzie! Szybko wracamy na tor i pędzimy dalej! Niektórych amatorów jazdy może to zniechęcić, ale trudno, to nie Grand Prix 2, gdzie wszystkie parametry można było pozmieniać. NFS 2 to gra dobra nawet dziś. Lecz odradzam ją tym, którzy pragną symulacji, gdzie więcej się majstruje w samochodach, niż nimi jeździ.

HwanG

PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS
DYSTRYBUTOR: IPS COMPUTER GROUP

rybaka koło stawu, domku drwala obok lasu. I tak powiększamy nasze imperium. Lecz nie jest to takie proste, jakby się mogło wydawać. Między poszczególnymi konstrukcjami trzeba zachować harmonię, bez której nie mogą one poprawnie funkcjonować. Podam przykład: aby kopalnia była wydajna, potrzeba górnikom jedzenia. Do wyrobienia chleba potrzebny jest młyn, do którego farmer dostarcza pszenicę. Jak widzicie, nie wystarczy postawić tu kilka domków i czekać, aż miasto się rozwinie. Trzeba posiadać wszystkie dostępne budowle, sprawnie połączone drogami, ażeby komunikacja między nimi była szybka i sprawna. Cały czas trzeba zdobywać nowe tereny. Nie obędzie się także bez walki, bowiem wraz z nami na wyspie mieszkają inne plemiona. W takim wypadku trzeba wytrenować jak najlepsze wojsko i nasłać je na wroga. Zdobyte tereny zagospodarować itd. Oczywiście, nie zawsze zwyciężymy bój, dlatego trzeba rozsądnie planować każdy ruch.

Trudno określić czy Settlers 2 jest grą logiczną czy strategiczną. Być może to RTS (Real Time Strategy)?! Myślę jednak, że jest to mało ważne, w porównaniu z przyjemnością, jaką daje rozgrywka w tą znakomitą grę.

HwanG

W niedługim czasie pojawi się polska wersja Settlers 2, w tzw. Strefie Niskich Cen.

PRODUCENT: BLUE BYTE
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT

czyć, umieszczono na ścianach pochodnie. Jakby tego było nam mało, kursor także jest źródłem światła! Dzięki niemu oświetlimy sobie miejsce, do którego jasności nie dochodzą.

Naszym celem jest zniszczenie wroga, więc musimy mieć do tego jakieś środki. Po dokopaniu się do Teleportu, powinny schodzić się do nas potwory. Na początku będą to muchy czy żuki, lecz gdy stworzymy w naszych lochach odpowiednie warunki, przyjdą demony, smoki, wampiry i czarnoksiężnicy. Każdemu trzeba zapewnić spanie, jedzenie i odpowiedni trening. Do tego celu budujemy komnaty: wylęgarnię, salę tortur, więzienie, skarbiec. Razem mamy do dyspozycji aż 14 pomieszczeń, dzięki którym ściągniemy i utrzymamy naszych podopiecznych.

Dungeon Keeper jest ciekawy, lecz akurat mnie nie przypadł szczególnie do gustu. Walka to jedna wielka młócka, w której nie wiadomo co się dzieje. Mnie to za bardzo nie odpowiada, lecz każdy ma swój gust, dlatego warto spróbować.

HwanG

PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS / BULLFROG
DYSTRYBUTOR: IPS COMPUTER GROUP

Zagrywasz się Kwaczkiem 2 bądź Unreal? Nudzi Cię trybik single? Wszystko jest bajecznie extra - grasz sobie singla na hard i myślisz, że jesteś dobry... W końcu sięgasz do Multiplayer i okazuję się... klapa. Okazuje się, iż świat twojej gry żyje własną egzystencją, a Ty nie nadążasz...

Słówkiem wstępu

Witam całą brygadę kwakających oraz nierealnych :). Może nawet nie wiesz o tym, że jesteś, bądź możesz być, jednym z nich. Właśnie z myślą o stowarzyszeniu graczy Quake'a 2 oraz Unreala powstała owa rubryczka i, miejmy nadzieję, pozostanie na łamach IO przez dłuższy czas. O tym zadecydujecie Wy - czytelnicy-gracze. Jeżeli spodobała się Wam ta koncepcja, to rzecz jasna, natłok listów do redakcji z dopiskiem "FragZone forever!", nie powinien być niczym dziwnym :). Piszcie swoje uwagi, wytykajcie mi błędy, jeżeli takowe gdzieś się wedrą - dosłownie opisujcie wszystko - o czym chcielibyście poczytać itd. Przy okazji skrobania nadmieńcie co sądzicie o przedstawianiu nowości ze świata Q2/U - myślę, iż to szczególnie przydałoby się niezsieciowanym z Interkiem, ale mogę się mylić...

OK. Myślę, że mniej więcej przedstawiłem publice o co mi chodzi :). Zanim jeszcze przejdziemy do konkretów, nadmienię o dalszych planach związanych z FragZone. Otóż, w obecnym numerze doczytacie się totalnych podstaw dotyczących gry multiplayer oraz porównania Kwaka 2 z Unreal'em. W następnych "odcinkach" spodziewać się będziecie mogli informacji, dotyczących w linii prostej mapek z Point Release (Q2) oraz klasyków przekonwertowanych z Q1 (także Q2). Znajdzie się także info o sieci lokalnej, CTF'ie i o całej reszcie, która będzie tego warta. Nie przedstawię tu dokładnej listy - to będzie niespodzianka :). Nadmienię jeszcze słówkiem wstępu, iż dział ten nastawiony jest głównie na Q2, przynajmniej w pierwszej fazie.

No dobra... Przejdźmy teraz do mięska.

Musisz to wiedzieć

Przede wszystkim powinieneś wiedzieć, iż multiplayer w Q2 a Unrealu jest diametralnie odmienny od siebie. Jeżeli myślisz, że jesteś dobry w Q2, to z U nie powinieneś mieć ŻADNYCH problemów to wiedz, że jesteś w poczwórnym (khekhe :) błędzie. Oby dwa, jakże wspaniałe produkty przedstawiają inną charakterystykę siebie samych. W kaczuszce starcie odbywa się, odnoszę wrażenie, bardziej dynamicznie. Nie możesz sobie pozwolić na byle durne poruszenie, gdyż dobry przeciwnik wykorzysta to przeciwko tobie - pociągnie z RL (Rocket Launcher) dwa, góra trzy razy i kolejny frag na jego koncie. Dopiero uruchamiając multi w U, zrozumiałem jak bardzo Q2 jest podobny do Q1. Wierzcie mi, gdyż wiem co mówię :). Przedstawię to na przykładzie: zbierasz rakietnice, zbroje, skok-na-rakiecie po 'x' przedmiot i jestes pan... Oczywiście nie jest to tak monotonne jak w Q1, lecz mimo wszystko sprowadza się do podobnej idei. Grając w Nierealnego, sztuczek takich nie zastosujesz byle prędko... Myślisz, że z Eightball'a napakowanego np. czterema pociskami możesz zabić wroga? To się mylisz. Rakietki lecą z

pewną odległością od siebie tak, że odpowiednio zręczny gracz potrafi uciec przed nimi, w szczególności jeżeli obok nie znajdują się żadne ściany dzięki którym dostaniesz odłamkiem...

Powinieneś teraz zaczaić o co mi dokładnie chodzi. Nie będę o tym więcej pisać bo i po co? Przy okazji dodam tylko, iż według mnie obie te gry są bardzo dobre - żadna nie jest lepsza od pozostałej. Są inne. Prezentują inne klimaty oraz ogół gry, przez co są całkowicie odmienne a jedyne co je łączy to cel.

Giercowanko

Jeżeli masz dostęp do sieci, to na sam początek zachęcam do odwiedzenia kilku największych site'ów w naszym kraju. Najlepszą stroną z nowościami traktującą wszystkie gry fpp jest najstarsza witrynka Quake'a w Polsce: quake.org.pl. Newsy są często uaktualniane, a większość plików można zassać bezpośrednio z serwera. Drugą w kolejności jest bliźniaczy quake2.org.pl - zbiornik wszelakich informacji dotyczących Q2 (ponad 20 działów). Jeżeli chodzi o świat Unreal'a, jednogłośnie można wyznaczyć witrynkę dostępną pod tym url'em: unreal.valhalla.com.pl - biblia gracza i to świetnie przygotowana (nie tylko graficznie).

Zanim zaczniesz grę, polecam poszperanie po dostępnych działach oraz zgromadzenia niezbędnych plików potrzebnych do połączenia, nie mówiąc już o dosyć częstym lookaniu na njusy. O właśnie - pliczki. Na CoverCD znajdują się wszystkie potrzebne pliki, o których zaraz wspomnę. Możesz być pewny, iż zawsze znajdziesz na naszym cedeku najnowszy stuff :) - brzmi jak reklama, ale tak jest :). Miodzio - teraz przechodzimy do samiuteńkich konrecików.

Quake 2

Obecnie zaimplementowaną wersją na większości serverów jest Point Release 3.17. Patch ten zawiera 9 (q2dm1-8, match1) mapek, dodatkową postać-model (cyborg) oraz poprawioną obsługę na drodze serwer-klient (od v3.05 pozmieniało się tego troche). PR jest aplikacją tzw. "self-extracting", czyli sama umieszcza odpowiednie pliki w odpowiednim miejscu - o to martwić się nie musimy.

Przed połączeniem się na serwer - obojętne czy internetowy, czy też na sieci lokalnej - pamiętajmy by upewnić się do obsługiwanej wersji - zawsze może

być inna. Dlatego też zamieszczamy dwa pliki - PR 3.15 (q2-315-x86-full.zip) oraz patch do 3.17 (q2-317-x86.zip). Oczywiście póki co bierzemy pod uwagę tylko tryb DM (deathmatch) jako, że wszelakie mod'y potrzebują dodatkowych plików (np. Capture the Flag, Rocket Arena 2). Występuje tylko jeden wypadek - jeżeli na serwie zapakowany jest mod typu "server-only". Do tego grona zalicza się bardzo popularny Lithium 2. To wszystko - teraz można pykać i zbierać fragi, byle tylko nie ujemne :).

Postawienie serwera dedykowanego, wraz z opisem wszystkich 'deathmatch flags' nie jest trudne, lecz to zagadnienie poruszymy przy innej okazji.

Unreal

Posiadacze Unreala są w lepszej sytuacji - przyłączenie się do gry, stworzenie swojej, postawienie serwera dedykowanego czy chociażby gra z bot'ami jest od samego początku w kodzie programu (w Q1/Q2 boty występują jako osobne dodatki). Wszystko w zasadzie byłoby "cacy", gdyby nie fakt takowy - multiplayer w U jest najmniej dopracowaną rzeczą w grze. Tryb Single-player powala na kolana lecz z multi już tak wesoło nie jest, choć de facto gra się przyjemnie :). Wszystkie ustawienia dostępne są z poziomu menu, tak więc za bardzo nie trzeba ich opisywać. Ciekawostką jest, natomiast, tryb gry zwany Dark-Match. Jest to ni mniej, ni więcej nawalanie się po ciemku, z możliwością użycia latarki (nie trzeba martwić się o bateryjki - nie wyczerpuje się) - zabawa jest na GIT!

Mapki, bo o nich w zasadzie nie wspomniałem prezentują się wyśmienicie. Nie chodzi tutaj o graficzne atrybuty tylko o ich architekturę. Każdy poziom (cały czas mowa o multiplayer) jest inny w 100% od poprzedniego. Ich kompozycje są wprost nierealne :). Bynajmniej klimacik typowo zamkowo-średniowieczny, ciekawie może się odbić po militarnych odjazdach w Q2 :). Jeżeli uda się wytrzasnąć kiedyś kilka tysięcy znaczków, to zostaną opisane wszystkie dm-level'e.

Wartoby było stęknąć cosik o pliczkach, bo przecież szwęda się ich po necie tyle... Może to dziwnie zabrzmieć, chociaż nie wiem niby dlaczego, ale na płytce znajduje się trochę ciekawego (no myślę!) softu. Teraz uwaga: masz procek Cyrixa bądź VooDoo Rush ? Tak... teraz będziesz mógł się zaopatrzyć w Unreala bez obaw - pliczki te (CyrixBeta202.zip; RushBeta203.zip) załatwią problemik z twoim sprzętem. Dodatkowo posiadacze kart dźwiękowych ze znaczkiem 3D w tytule powinni looknąć do AudioBeta209.zip, a reszta mas, by pokazać kump(e)lom ile klateczek ich maszynka wyciąga w owy: timedemo02.zip. Skoro już jesteśmy przy graficzce: w najbliższych numerach pokaże się poradnik dla zdesperowanych graczy, czyli jak grzebać w Zaawansowanych Opcjach byśmy nie mieli przeskoków. Jeszcze na sam koniec najnowszy patch - UnrealBeta209.zip. Zdeczko tego się pozbierało :). I tak ma być :). Natomiast w przyszłym wydaniu (mam nadzieję, iż ta-

kowe powstanie :) FragZone znajdziecie masę bajerów do Q2... ale to za miesiąc :).

Słówkiem zakończenia...

Tak się zagoniłem, że zapomniałem opisać Boty do Q2... Ale to nic nie szkodzi, wręcz przeciwnie - teraz przeznaczę więcej miejsca na text dotyczący tych kompotowych lamerów :). Mam szczerą nadzieję, Chcę Uwierzyć, Oni są wśród nas, Prawda.... khm, iż nasza strefa fragowania przypadła Ci do gustu, jeżeli nie, to nic mi nie pozostaje jak wskoczenie do lawy...

Więc mając nadzieję na ponowne spotkanie uważajcie na rakiety, granaty, pestki... A! I jak komuś zbrzydnie szkoła od samego początku (hehehe to wiecie - teraz tylko blaster, żadnych toporków, ni siekier....;).

ValPURGiuS

ps. poniżej znajdują się najbardziej powszechne słówka ze świata giercmanów :).

Słowniczek:

Bot - przeciwnik sterowany poprzez komputer mający za zadanie symulację gracza.

Cooperative/COOP - —" — gdzie gracze mają wspólny cel - zabicie komputerowych przeciwników w rozgrywce singleplayer.

Deathmatch/DM - tryb rozgrywki wieloosobowej gdzie celem jest zabicie przeciwnika.

Frag - jednostka, w której mierzone są twoje punkty. Zabicie jednego przeciwnika, równa się zdobyciu jednego frag'a, natomiast dokonanie samo-zagłady kosztować będzie utraty frag'a (uwaga: w CTF'ie istnieje osobna „punktacja", tak więc nie można zastosować jakich kolwiek porównań wobec tych rozgrywek).

Fraglimit/timelimit - określenie limitu fragów/czasu, po którym rozgrywka dobiegnie końca.

Kamperstwo/kampowanie - chowanie się, najczęściej w cieniu, z dobrą giwerą i oczekiwanie na przeciwnika (nie zawsze skuteczne, ale zawsze potępiane

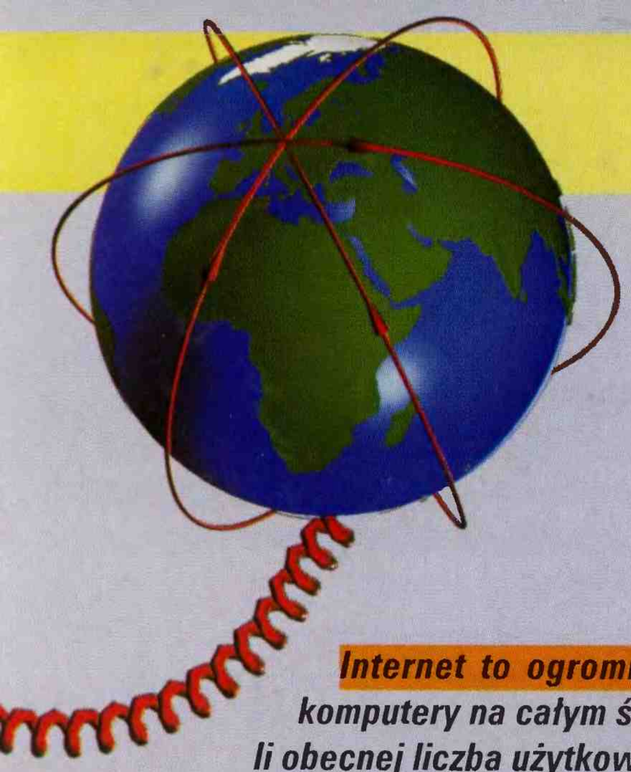
Konsola - wywoływana klawiszem tyldy (~) - na lewo od „jedynki". Z poziomu konsoli można operować grą w większym zakresie niż udostępnia nam to „zwykłe" Menu.

Lag - większe opóźnienia, podczas gdy dane nie docierają do celu.

Lamer - szkoda gadać... :)

Mod - modyfikacja podstawowych zasad deathmatch'u do innych zasad

Ping - opóźnienia podczas przesyłania i odbierania danych na drodze modem/stale:serwer. Oscylacja pomiędzy 0-300 jest w miarę znośna (czytaj: da się pograć.



Internet dla zielonych

Internet to ogromna sieć łącząca komputery na całym świecie. W chwili obecnej liczba użytkowników korzystających z internetu (tzw. internautów) jest tak duża, że nikt nie potrafi jej oszacować. Mimo, iż internet powstał w 1969 r. (początkowo nazywał się ArpaNet) jego największy rozwój zauważalny od ok. 10-u lat. Ten artykuł jest pierwszym z cyklu, które krok po kroku pomogą Ci zaistnieć w sieci.

MODEM*

Podstawową rzeczą jaką musisz się zająć jest zakup odpowiedniego modemu (służy on do przesyłania danych przez łącza komutowane (telefoniczne)).

Modemy dzielimy na zewnętrzne i wewnętrzne. W ten pierwszy radzę zaopatrzyć się osobom posiadającym niewielką wiedzę dotyczącą sprzętu (oraz nie posiadającym znajomych, którzy władają tą "tajemną" wiedzą) - jego instalacja sprowadza się do połączenie go do linii telefonicznej, kabelkiem (będącym częścią pakietu) do komputera oraz do sieci energetycznej (niewielkie gniazdko z dwoma otworkami, do których mama zabrania wkładać paluszki...te słone także!). Modem zewnętrzny pozwala także na sprawowanie większej kontroli nad nim dzięki zestawowi diod świecących na przedniej ściance tegoż urządzenia.

Modem wewnętrzny (jak sama nazwa wskazuje) instaluje się wewnątrz komputera, podobnie jak np. kartę graficzną. Nie wymaga on cennego miejsca na stole obok komputera, ani podłączenia do sieci (tej od paluszków). Jeśli Twój komputer jest jeszcze na gwarancji, lepiej nie dokonuj instalacji samodzielnie ponieważ możesz utracić w ten sposób gwarancję - lepiej udaj się do odpowiedniego serwisu.

Najważniejszą (dla przeciętnego użytkownika) różnicą między modemem wewnętrznym a zewnętrznym jest cena, która w przypadku tego drugiego jest o ok. 200 zł. większa.

Kolejny aspekt, który musisz wziąć pod uwagę przy zakupie modemu jest jego szybkość. Obecnym standardem jest 33600 bps*, jednak coraz częściej spotykane są modemy 57,600 bps (ponieważ modemów pracujących z tą prędkością jest wiele typów, koniecznie zwróć uwagę czy jest on kompatybilny z V.90, który niedawno został zatwierdzony jako obowiązujący standard). Nigdy nie decyduj się na zakup modemu wolniejszego niż 14,400 bps. - nawet gdyby był w cenie piwa (nawet bezalkoholowego). Jeśli zaoszczędzisz przy zakupie modemu, będziesz ponosił większe koszty połączenia z internetem - wiadomo, wolniej przesyłane dane to dłużej przesyłane dane (a licznik TP S.A. bije...).

Staraj się kupować modemy renomowanych firm, szczególnie jeśli jakość Twojej linii telefonicznej nie należy do najwyższych - modemy nieznanych firm mogą przerywać połączenia. Firmy, których sprzęt mogę Ci polecić to: Zoltrix (przyzwoity sprzęt, za niewygórowaną cenę), Zyxel, Zoom, US Robotics. Ostatnim aspektem, na jaki KONIECZNIE zwróć uwagę jest fakt, czy modem jest zgodny ze standardem Hayes*.

Jeśli Twoi rodzice opornie podchodzą do tematu, możesz wyjaśnić im, że modem może spełniać także funkcje faksu - przy odpowiedniej motywacji, powinni zmienić zdanie (nie wspominaj jednak nic o rachunkach telefonicznych... ;-)).

i PROVIDER* ;-)

Teraz musisz zdecydować z usług jakiego dostawcy internetu będziesz korzystał (pełna lista dostawców internetu z całej polski znajduje się na kompakcie w pliku PROVID00.TXT). Szukaj dostawców, którzy znajdują się jak najbliżej Twojego miejsca zamieszkania, tak abyś nie musiał płacić za dość drogie połączenia międzymiastowe. Dostawcy internetu pobierają stałą, miesięczną opłatę za świadczenie swoich usług (+koszt połączeń telefonicznych z providerem, które pobiera TP S.A.), która wynosi zazwyczaj około 50 zł. Czasami provider pobiera także jednorazową opłatę instalacyjną (wyższą niż abonament). W ramach tej opłaty powinieneś otrzymać własne konto poczty elektronicznej, a czasami także miejsce na stronę WWW. Jeśli w Twojej miejscowości (lub w pobliżu) istnieje więcej niż jeden provider masz do wyboru kilka ofert. Porównaj zatem następujące parametry usług Twojego dostawcy:

- ilość linii telefonicznych - im więcej tym łatwiej będzie Ci uzyskać połączenie z dostawcą
- obsługa techniczna - zazwyczaj każdy komercyjny dostawca internetu dysponuje pomocą techniczną, dowiedz się jednak w jakich godzinach możesz zwrócić się do niej ze swoimi problemami
- objętość (w MB) skrzynki pocztowej
- czy provider przy zakładaniu konta udostępnia Ci oprogramowanie (przeglądarkę stron WWW, program pocztowy).
- I oczywiście cena!

Możesz także korzystać z usług TP S.A., która nie pobiera opłat abonamentowych, jednak nie oferuje kont pocztowych ani miejsca na strony WWW (które, można założyć sobie za darmo - ale o tym, w którymś z kolejnych numerów), a także pomocy technicznej.

W ostatnim czasie coraz popularniejszy staje się dostęp do internetu poprzez sieci telewizji kablowych. Opłata uiszczana operatorom kablowym jest zryczałtowana i nie zależy od czasu trwania połączenia. Dotychczas tego typu usługi świadczone są szczęśliwcom mieszkającym w Warszawie, Łodzi, Gorzowie Wielkopolskim oraz Starachowicach.

Przy połączeniu z internetem za pośrednictwem sieci telewizji kablowej wykorzystywane są zamiast modemów karty sieciowe. Ich pełną instalację (wraz z konfiguracją oprogramowania) wykona za Ciebie operator sieci kablowej.

A już za miesiąc opiszę w jaki sposób nawiązać pierwsze połączenie z siecią (na przykładzie TPSA)...

JAQB

Słowniczek:

Bps (bits per second = bitów na sekundę) - jednostka szybkości przesyłania danych, informująca o ilości danych przesłanych z jednego urządzenia do innego, w przeciągu jednej sekundy

Hayes - standard programowej obsługi modemów

Modem (MOdulator/DEModulator) - urządzenie przetwarzające dane cyfrowe do postaci analogowej, umożliwiającej przesyłanie danych poprzez linę telefoniczną, a następnie (przez modem podłączony po drugiej stronie linii) procesu odwrotnego

Provider - dostawca internetu

Internetowe lochy

Któż z nas nie pragnie czasami przenieść się do innego świata, uwalniając się od wszystkich problemów dnia codziennego ? Ach, wspaniale byłoby zostać odważnym herosem, wojownikiem, magiem czy chociaż kupcem... Wbrew pozorom jest to bardzo proste !

RPG

Całość należy rozpocząć od poznania protoplasty MUD - gier RPG, które oferują graczom możliwość wcielenia się w wybraną postać z wyimaginowanego świata. Grający spotykają się na sesjach gier i pod okiem prowadzącego (Mistrza) toczą rozgrywki. Pozwala to na przeżycie przygód nierealnych w rzeczywistym świecie.

Internet

Niestety, aby zagrać w RPG należy znaleźć kompanów, co nie zawsze jest łatwe. Niemożliwe są także rozgrywki, w których mogłaby wziąć większa liczba graczy. Na szczęście wraz z upowszechnieniem się sieci internet, stworzono odpowiednie oprogramowanie pozwalające na toczenie rozgrywek za jej pomocą - tak powstały MUDy (ang. Multi User Dungeon, czyli "lochy dla wielu graczy) bo o nich tu właśnie mowa. Zwykle są one połączeniem gier fabularnych oraz tekstówek. W ostatnich latach pojawiły się także MUDy graficzne. W sieciowych RPeGach rolę prowadzącego sprawuje specjalny program, zainstalowany na komputerze podłączonym do sieci. Z serwerem takim można połączyć się za pomocą telnetu (w przypadku MUDów tekstowych), bądź dedykowanych programów dla systemów opartych o grafikę (np. Microsftowy Asheron's Call, Meridian 59, Skies, The S.A.R.A.C. Project czy Everquest).

POCZĄTEK ZABAWY

Aby znaleźć się w zupełnie innym, fascynującym świecie wystarczy tylko wykreować własną postać. Sprowadza się to do zadeklarowania jej płci (M male = mężczyzna, F female = kobieta), rasy (nie musisz być człowiekiem - możesz być np. elfem, krasnalem, gnomem), profesji (wojownik - warrior, mag - mage, złodziej - tchief, kapłan - cleric, niszczyciel - destroyer), moralności (G good - dobry, N neutral - neutralny, E evil - zły). Niektóre MUDy wymagają podania dokładniejszych danych.

GRA

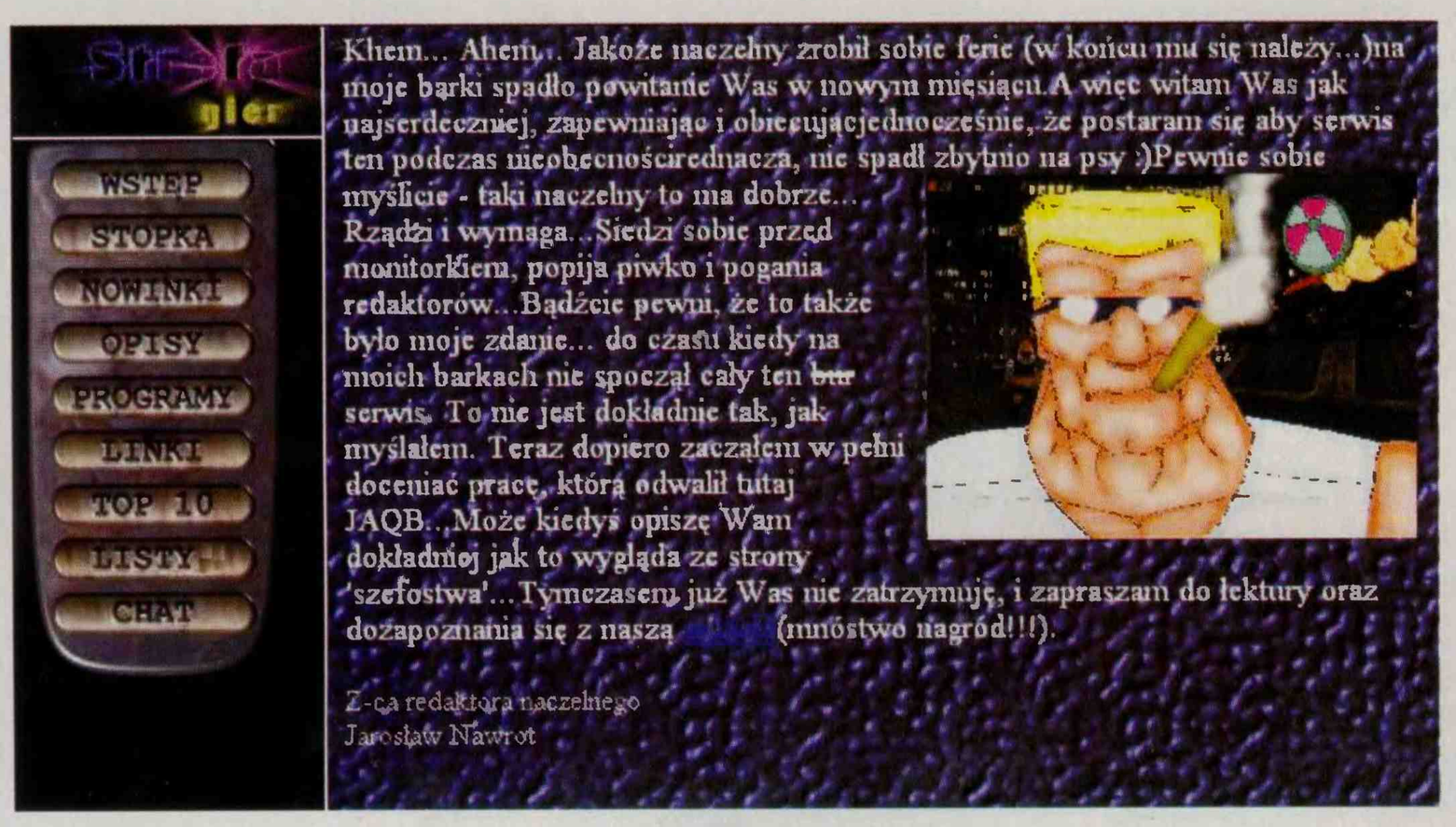
W czasie jednej sesji MUD gra od kilku do kilku tysięcy graczy. MUD ma rzadko określony cel - nie gra się aby zwyciężyć, a po to aby cieszyć się samą zabawą. Nagrodą za sprawne poruszanie się po świecie gry jest to, że zyskujesz kolejne umiejętności i awansujesz w hierarchii grupy, zyskując sławę wśród innych użytkowników. Gracze przeżywają przygody, walczą z potworami, zdobywają doświadczenia i umiejętności. Można także łączyć się w tzw. gildie zrzeszające graczy o tej samej profesji, lub drużyny wojowników. Każdy MUD (a są ich setki) to inny, specyficzny świat z własnymi krainami, zasadami i etyką. Zdarzają się także wzorowane na książkach czy filmach (Star-Wars, twórczość Tolkiena). Po światach tych możesz się swobodnie poruszać (iść, biec bądź skradać się), oglądać i zbierać przedmioty, rozmawiać z innymi postaciami (graczami) czy wreszcie walczyć. W czasie rozmów można poznać wiele ciekawych osób - jednak uważaj! Zazwyczaj obowiązującym językiem rozmów jest angielski, a pogawędki w innych przysporzyć mogą wrogów.

Teraz pozostaje Ci już tylko grać, grać, grać...

A już za miesiąc, opiszę dokładny sposób poruszania się po popularnym polskim MUDzie - Chicken's Den.

JAQB

OPIS STRONY WWW: STREFA GIER - http://www.games.nn.pl



Na tej stronie można znaleźć opisy, recenzje i nowinki dotyczące gier komputerowych. Znajdziesz tu również listę przebojów, na której możesz zagłosować na swoją ulubioną grę, a także zbiór dem gier i programów. Nie zabraknie także ogromnej listy podpowiedzi do gier. Serwis aktualizowany jest kila razy w tygodniu, co gwarantuje aktualność zawartych w nim informacji.

Adresy MUDów:

tekstowe:

Agnen telnet: sco.zsi.pwr.wroc.pl port: 7680

Chicken's Den telnet: snack.p.lodz.pl port: 7000

graficzne:

http://www.asheronscall.com

http://www.3do.com/meridian

http://www.skies.net

http://www.vr1.com

http://www.everquest.com

The Dark Side of the PC

Warhammer część druga

Zgodnie z zapowiedzią z poprzedniego numeru, zajmiemy się dziś magią – czyli rozszerzeniem Warhammer Magic do gry Warhammer Fantasy Battle. Najpierw jednak dodajmy kilka słów do poprzedniego opisu WFB – bez tego Warhammer Magic może wydać się raczej blady.

Wspomnieliśmy już, że w skład armii do WFB wchodzą – poza oddziałami – różne postacie (jak dowódcy oddziałów, hirolsi czy magowie). Czy naprawdę jedna osoba na polu walki może zrobić choć połowę tego, co oddział złożony z kilkunastu wojowników? Nie zapominajmy, że jest to gra w świecie fantastycznym – tutaj pojawić się mogoą kolesie polujący na smoka. Bohater w WFB jest w stanie stłuc na kwaśne jabłko kilkunastoosobowy oddziałek wojska – i nawet się przy tym nie zmęczy. Oczywiście nie wspomnę o tych naprawdę potężnych bohaterach – tych, którzy dosiadają pegazów, gryfów czy nawet smoków. Poza większymi umiejętnościami siania śmierci i zniszczenia, bohaterowie dysponują także znacznie większym autorytetem u swoich towarzyszy broni, co bardzo pomaga utrzymać całość armii na polu bitwy (to nic, że wyrżnięto już połowę naszych – Sir Taki-a-Taki zaraz im pokaże, kto tu rządzi!). Niestety, nic nie jest doskonałe – także bohaterowie mają swoją wadę. Po prostu kosztują masę punktów – na przykład heros Elfów (Wysokich, Mrocznych lub Leśnych – obojętnie) kosztuje sto punktów na dzień dobry, bez żadnego wyposażenia. Tyle samo kosztuje dziesiątka łuczników lub dwóch rycerzy z pełnym wyposażeniem. Dodatkowo, każda rasa ma ograniczoną liczbę punktów, które mogą być przeznaczone na zakup postaci. Poza armią Bretonii (której armia składa się niemal wyłącznie z bohaterów i/lub rycerzy) oraz armią Chaosu (który ma chyba najwięcej specjalnych zasad w całym WFB – włącznie z konstrukcją samej armii) żadna armia nie może przeznaczyć więcej niż połowę swoich punktów na wykupienie postaci, nawet różnych. Każda armia ma także kilku "prawdziwych" bohaterów – postaci, które w historii danej rasy odegrały znaczącą rolę. Te postacie mają pewne cechy dodatkowe, które wyróżniają ich spośród tłumu "standardowych" hirołsów (opisy poszczególnych bohaterów można znaleźć w książkach armii odpowiednich ras). Oczywiście niemal każdy z nich jest chodzącą legendą (niekoniecznie z wojskowego punktu widzenia) – na przykład armia dowodzona osobiście przez cesarza Karla Franza i wspomagana siłami kilku książąt elektorów... Mniam, mniam.

Oczywiście bohaterowie nie byliby prawdziwymi bohaterami bez garści magicznych przedmiotów. Kilka z nich znajduje się w zestawie podstawowym – dopiero jednak Warhammer Magic pozwala nam poczuć potęgę magii. Mamy tu topory zabijające jednym ciosem, miecze siejące przerażenie wśród wrogów, różdżki wysysające siły życiowe... Coś pominąłem ? A, zestaw magicznych pergaminów na każdą okazję, kielichy, puchary, płaszcze, zbroje, tarcze, pierścienie. Aby nasze oddziały nie były zbyt poszkodowane, mamy także trochę magicznych sztandarów. Do tego dochodzi kilku chowańców dla magów, zestaw talizmanów... Mamy tu opis ponad dwustu różnych przedmiotów. Niemal wszystkie są unikatami, tzn. w armii może pojawić się tylko jeden egzemplarz danego przedmiotu. Do tego dochodzi zestaw magicznych przedmiotów używanych przez postacie historyczne –dostępnych tylko dla nich. Każdy opis pojawia się dwukrotnie – raz w księdze zasad Warhammer Magic i osobno jako karta z pełnym opisem (dzięki czemu postacie mogą mieć swoje przedmioty przy sobie nawet na polu bitwy, co bardzo przyśpiesza "przypominanie sobie ich możliwości). Jednak magia to nie tylko magiczne przedmioty – to także magowie i czary. Warhammer Magic zawiera zasady dotyczące używania magii podczas gry w Warhammer Fantasy Battle (zasad tych nie ma w podstawowym podręczniku). Oczywiście poza opisem kto i jak może rzucać czary, mamy jeszcze odpowiednią ilość zaklęć – każdy znajdzie tu coś dla siebie.

Magia podzielona została na kilka typów. Poszczególne rodzaje magii różnią się między sobą typami zaklęć – są czary spalające przeciwnika na popiół i takie, które tylko go unieruchamiają. W zestawie znajduje się 7 typów magii (tak naprawdę jest ich co najmniej 14 – ale o tym za chwilę). Czary, tak samo jak magiczne przedmioty, są opisane dwukrotnie – raz w księdze Warhammer Magic oraz na specjalnych kartach używanych w trakcie gry. Karty mają różne kolory i wzory koszulek – w zależności od typu magii, jaki reprezentują.

Pierwszym typem magii jest Magia Bojowa – dostępna dla większości magów. Możemy tu znaleźć zaklęcia na każdą okazję – znajdziemy tu starą, dobrą Ognistą Kulę, Błogosławieństwo czy Uzdrowienie. Jest tu w sumie 13 różnych zaklęć, które mogą być pomocne w trakcie bitwy. Niektóre z tych czarów są reprezentowane przez dwie karty, co umożliwia posiadanie tego samego zaklęcia przez różnych magów (i daje w sumie 20 kart czarów). Magia ta jest używana głównie przez ludzi – lub eks-ludzi.

Kolejnym typem magii jest Wysoka Magia – potężna magia stworzona przez Starożytnych i do dziś dzień używana przez ich spadkobierców - Slannów oraz uczniów - Wysokie Elfy. Wysoka Magia jest magią bardzo potężną – zaklęcia te potrafią przesuwać góry lub wysysać magię z całej okolicy. Istnieje także czar niszczący wszelkie istoty nienaturalne – ożywieńców i demony – straszliwa broń w walce z armiami Chaosu lub hordami szkieletów.

Mroczna Magia – to zaklęcia związane ze śmiercią i zniszczeniem, choć mamy tu także czar Transformacja Kadona, pozwalający magowi na przemianę w straszliwą bestię. Prawdziwymi mistrzami w wyzwalaniu jej niszczącej mocy są Mroczne Elfy, choć potrafią się nią posługiwać także Nekromanci.

Magia Nekromantyczna – to magia związana ze zmarłymi i przywoływaniem ich z powrotem do świata żywych. Nekromanci (tylko oni są w stanie posługiwać się tymi zaklęciami) po-

trafią stworzyć na polu bitwy "świeży" oddział szkieletów – ale bez większych problemów mogą odesłać armię przeciwnika prosto do grobu. Nazwy typu Wiatr Śmierci czy też Wyssanie Życia mówią same za siebie...

Kolejną magią jest magia Krasnoludów Chaosu, używana przez kapłanów ich straszliwego boga, Hashuta. Czary te są bardzo związane z ogniem i magmą – mamy tu Chmurę Popiołu czy Płonącą Skórę. Czarami tymi mogą posługiwać się wyłącznie Krasnoludy Chaosu.

Orki i Gobliny nie są w stanie posługiwać się "normalną" magią. Mają za to szamanów, którzy potrafią używać zaklęć znacznie wspomagających zielonoskórych w walce –czyli Waaagh! (dla wyjaśnienia – Waaagh! to orcze określenie wielkiej wyprawy wielkiego wodza, w trakcie której będzie wielka walka). Magia ta – jak wszystko związane z Orkami – nie jest wyrafinowana, ale piekielnie skuteczna. Czary takie jak Łup w Łeb albo Trach! robią dokładnie to, co sugeruje ich nazwa.

Magowie Skavenów (czyli Czarnoksiężnicy-Inżynierowie, gdyż u szczuroludzi magia i technika to jedno) swoje zaklęcia opierają na potędze Spaczenia – zestalonego chaosu, wspomagając się czarami sprowadzającymi zarazę lub hordy szczurów. Najpotężniejsi czarodzieje Skavenów – Szarzy Prorocy – potrafią zamienić żołnierzy przeciwnika w szczuroludzi.

Oczywiście magia nie byłaby kompletna, gdyby nie obecność zaklęć Chaosu, którymi posługują się demony lub najwierniejsi wyznawcy. Charakter tych zaklęć zależy od Boga, przez którego są przyznawane – czary Nurgla, Pana Rozkładu związane są z chorobami i rozkładem, Slaanesh – Książę Rozkoszy umożliwia osłabienie ducha bojowego lub zauroczenie przeciwnika, zaś Tzeentch – Władca Zmian, a zarazem najpotężniejszy czarodziej z całej mrocznej czwórki, daje swoim magom możliwości daleko wykraczające poza moce "zwykłych" magów. Khorne, który jako wojownik nie znosi magów, nie daje swoim wyznawcom żadnych czarów.

Bardzo nietypową magią jest magia runów. Runy – znaki o potężnej mocy – są wytwarzane i używane przez Krasnoludy, rasę z natury niemagiczną i do magii niechętnie nastawioną. Runy – nanoszone na broń, zbroje czy machiny wojenne – nadają przedmiotom cechy często porównywalne (a czasami nawet lepsze) z przedmiotami magicznymi dostępnymi dla innych ras. Dodatkowo każdy przedmiot może nosić na sobie kilka runów, których moce się kumulują – dzięki czemu armia Krasnoludów może swoje przedmioty "dopasować" do przeciwnika.

Poza wymienionymi wyżej typami magii istnieją jeszcze Kolegia Magii, które można ukończyć w Imperium. Dla uproszczenia połączono je w jeden typ magii – Magię Bojową, ale używanie Imperialnych Czarodziejów, którzy ukończyli jedno z nich, dodaje grze kolorytu (a magom mocy). Kolegiów jest osiem – każdy z nich to magia działająca inaczej i z innych źródeł czerpiąca swą moc. Mamy Kolegium Ametystowe – związane z czasem, Złote – którego zaklęcia pochodzą z sił ziemi i złota, Bursztynowe – zajmujące się magią dziczy, Świetliste – którego delikatne zaklęcia są często niedoceniane przez przeciwników. Kolegium Niebiańskie zajmuje się magią niebios; Jadeitowe – magią życia. Najbardziej chyba widowiskowe zaklęcia należą do kolegiów Jasności – zajmującego się ogniem oraz Szarości – które jest najbardziej "czarodziejskie" (czyli mglisto – zawikłane) ze wszystkich. Dodatkowo mamy tu jeszcze opis Magii Lodu – używanej wyłącznie przez Carycę Kislevu, a zajmującej się (jak sama nazwa wskazuje) lodem i śniegiem. Niestety, oficjalne zasady turniejowe nie umożliwiają gry za pomocą Magii Kolegiów (chyba że za zgodą obu stron), a w innych grach raczej przeważa magia "rasowa". Szkoda, Kolegia naprawdę urozmaicają grę, a figurki Imperialnych Magów są naprawdę bardzo ładne.

O magii w WFB na razie tyle - bardziej zainteresowanych odsyłamy na stronę producenta gry (www.games-workshop.com dla niezorientowanych) lub do gier Warhammer Fantasy Battle wraz z rozszerzeniami. Dla jeszcze bardziej zainteresowanych - firma zapowiada wznowienie w najbliższych miesiącach dodatku "Siege" - czyli oblężenie. Oczywiście wraz ze wszystkimi bajerami - figurkami taranów, kotłów ze smołą, drabin etc. Do przeczytania następnym razem - wtedy zajmiemy się bliżej poszczególnymi armiami, a może trafi się też kilka słów na temat innych gier ze świata Warhammera.

Sprostowanko : wcześniejsze zestawy podstawowe zawierały 64 Goblinów i 40 Wysokich Elfów – wszystkich wyposażono w łuki lub włócznie.

Duatha&Pinhead

Gra Idealna?

Ile razy zastanawiałeś się nad tym jak powinna wyglądać idealna gra? Pomimo najlepszych wysiłków programistów i wszystkich tych niesamowitych nowych technologii, mi osobiście zawsze czegoś w grach komputerowych brakowało.

Dlaczego idąc przez gęsty las muszę się trzymać jakiejś kretyńskiej z góry ustalonej ścieżki, a nie mogę udać się na skróty, kpiąc sobie z gróźb goniącego za mną i siarczyście klnącego druida? Co mówisz? Drzewo mi przeszkadza? Nie ma sprawy. TRZASK! TRZASK! TRZASK! Mój topór poradzi sobie ze wszystkim.

Dlaczego nie mogę porozmawiać sobie z tym ciężko dyszącym panem w czarnym hełmie i z dziwnie świecącą latarką? "Hej Vader! Kopsnij pan szluga! Co?... mówisz, że lepiej mu nie przeszkadzać... ZIPPP! Aaaaaaaaaaa....! MOJA RĘKA! Gdzie jest moja ręka?! Dobra, dobra...! Idę już sobie stąd! Skąd miałem wiedzieć, że ten pan nie udziela wywiadów."

Nie marzyła ci się nigdy gra, w której mógłbyś podejść do Larry Kroft i wyciągnąć ją na piwko do jakiegoś Pubu? Gra, w której mógłbyś powiedzieć temu rogatemu tępakowi z Dungeon Keepera żeby się wynosił, bo potrzebujesz dużej piwniczki na wina? Niestety, nawet najlepsze gry fabularne mają swoje ograniczenia.

Pomimo najlepszych chęci nikt nie jest jeszcze w stanie napisać gry, która pozwalała by dosłownie na wszystko. Ktoś tam zaraz wrzaśnie o wirtualnej rzeczywistości, ale daleka jeszcze i kręta do niej droga. Prawda jest taka, że niemożliwym jest opisanie i zaprogramowanie całej złożoności naszego świata oraz ludzkiej osobowości. Zanim to się stanie Larra prawdopodobnie zdąży zapuść wąsy! Czy oby na pewno? Maszyny są na tyle mądre na ile my ludzie im pozwolimy. Ale czemu mamy być zawsze uzależnieni od paru krzemowych kostek z napisem Pentium? Największymi i najbardziej złożonymi komputerami są nasze mózgi i niewyobrażalne ilości wiedzy w nich zgromadzone. Niektórzy z was pewnie już nie raz słyszeli o tzw. grach przygodowych, fabularnych, czy RPG (Role Playing Games). Założę się, że wśród waszych znajomych znalazło by się paru takich, którym nieobce jest to o czym piszę. Nasza wyobraźnia potrafi tworzyć rzeczy niewyobrażalne. Gry komputerowe to tylko drobne kawałki wizji powstałych w umysłach programistów. "O czym ty do cholery nudzisz"- ktoś zaraz krzyknie?! Ok! Przechodzę do sedna sprawy.

W mojej kilkunastoletniej karierze gracza wszelkiej maści gier (podkreślam WSZELKIEJ, nawet "chińczyk" i "domino" się liczą) nie mogło mi się przydarzyć nic wspanialszego niż RPG. Zawsze miałem tysiące pomysłów, które chciałem zrealizować i marzyłem o tysiącach rzeczy, które chciałbym przeżyć. Nieraz zatapiając się w lekturze jakiejś książki te marzenia prawie się spełniały, ale nigdy do końca...

Święty rycerz w lśniącej zbroi samotnie broniący wrót zamku przed hordami demonów. Wielki Mag, którego mądrości i mocy nawet królowie składają hołd. Sprytny złodziejaszek, przed którym wszystkie zamki w mieście stoją otworem. Byłem nimi wszystkim i setką innych postaci. Żyłem ich życiem i przygodami, które im się przytrafiały. Wiatr smagał moje nozdrza, gdy będąc smokiem przelatywałem nad wioską w popłochu chowających się ludzi. Nowa Republika opłakiwała mą śmierć, gdy będąc Rycerzem Jedi Darth Vader skrócił me życie. Budowałem zamki, ustawiałem fortyfikacje, dowodziłem armiami rycerstwa podczas wielkich bitew. Nie raz przeżyłem swoją własną śmierć, poznałem tysiące postaci, rozmawiałem z Bogami, paru z nich zabiłem innych znowu przywróciłem do życia. Nie było rzeczy, której nie mógł bym zrobić! Zawsze mogłem stać się kimkolwiek zapragnąłem! Historie moich postaci zapełniłyby karty wielu książek.

Jak to możliwe ktoś się spyta? Ano właśnie dzięki RPG. Tysiące ludzi na całym świeci przeżywają przygody o jakich zwykli komputerowi gracze mogą tylko marzyć. Niektórzy z nich mieli nawet tyle szczęścia, że opublikowano całe książki i gry o ich przygodach. Pamiętacie maga z Eye of Beholder II? Tego z czarną brodą i kolczykiem w uchu? To jeden z największych magów świata Krain – jednego ze światów AD&D firmy TSR, którego postacią grał przedtem zapewne jakiś fan RPG!

Ale życie tych postaci nie jest takie łatwe i "cukierkowe" jak w grach komputerowych. Nie jedna z postaci, którymi grałem, których życiem żyłem przez parę lat nagle ginęła! Niejedna straciła majątek, rodzinę czy honor. I to nie raz było w tych grach najlepsze! Gry RPG potrafią być o wiele realniejsze niż cokolwiek innego. Każdy mój gest, każde słowo czy działanie, tak jak w prawdziwym życiu, miało znaczenie. Mogłem spróbować wszystkiego, ale musiałem to robić rozsądnie. Jak w realnym życiu miałem swoje problemy i przeszkody, które musiałem pokonać aby osiągnąć cel. I cóż w tym takiego fajnego ktoś spyta? A no to, że jest to takie realne i tak niesamowite zarazem!

Ileż cudownych rzeczy doświadczyłem, ile cudownych światów poznałem nie zliczę. Każdy kto się zachwycał złożonością komputerowych światów Ultimy, Krondoru, czy

The Dark Side of the PC

Wing Commandera nie ma pojęcia o czym mówi! Gry RPG oferują tak wielkie bogactwo światów, że czasami nie jest w stanie się ich ogarnąć. To właśnie te światy nie jeden raz stają się tłem dla gier komputerowych. Mający niedługo wyjść "Baldur's Gate" jest tylko jednym z licznych przykładów.

RPG to niemalże gry idealne. Dlaczego? Dlatego że nic cię nie ogranicza poza twoją własną wyobraźnią. Nawet najlepszy i najbardziej przemyślany scenariusz gry komputerowej, filmu czy książki nie pozwala na wszystko. Chciałbyś zobaczyć co jest po drugiej stronie rzeki? Nie ma sprawy. RPG w odróżnieniu od książki i innych gier może zaspokoić każdą twoją zachciankę (hmm... znowu zaczynam myśleć o Larze).

"Dobra! Przestań truć i powiedz jak to działa?" Prawdę mówiąc banalnie prosto. Paru ludzi spotyka się w jakimś miejscu. Jeden z nich jest tzw. Mistrzem Gry i to on będzie jakby koordynatorem, sędzią i reżyserem całej gry która się odbędzie (on właśnie zastępuje tu komputer).

Tak jak każda gra czy książka gra RPG ma swój scenariusz popularnie zwany przygodą. W niej to właśnie, mniej lub bardziej dokładnie, opisane jest to co może się graczom przytrafić, kogo spotkają i co mogą znaleźć (swoją drogą nie jedna taka przygoda została potem wydana jako książka). Stworzenie takiej przygody należy najczęściej do obowiązków Mistrza Gry, ale jeśli nie ma on na to czasu lub chęci, istnieją już setki gotowych, które można kupić. Oczywiście, pomysłowi gracze zawsze zrobią coś czego nie przewiduje przygoda. Pomimo, iż istnieją sposoby na to żeby ich kontrolować, to prawie nigdy nie są one 100% skuteczne. Ludzie potrafią wymyślić zadziwiające rzeczy, gdy zmusza ich do tego sytuacja! To czego Mistrz Gry nie zdoła przewidzieć w przygodzie musi wymyślić sam na poczekaniu.

Reszta graczy wymyśla sobie postacie, w które chciałaby się wcielić oraz bardziej lub mniej szczegółowe historie ich życia. (Marzyłeś kiedyś żeby stać się chociaż przez chwilę Merlinem lub Skywalkerem? Nie ma sprawy! RPG na to pozwala!). Od tej pory stajesz się swoim bohaterem. Nie wiesz gdzie jest Pałac Kultury, ani to że prezydent Clinton zdradzał swoją żonę. Wiesz tylko to, co powinna wiedzieć twoja postać - o tym w jakim świecie i gdzie się znajdujesz oraz o panujących tam obyczajach i historii. Reszta należy do Mistrz Gry.

Następnie Mistrz Gry po prostu zaczyn opowiadać to co gracze widzą i słyszą oraz to co się dzieje dookoła nich w ich wyimaginowanym świecie. Na przykład opisuje miasto, które ich otacza, mówi co robią i jak się zachowują postacie, które tam widzą. Każdy z graczy w dowolnej chwili może powiedzieć, że chce zrobić to lub tamto. Może podejść do miejskiego strażnika i powiedzieć mu że ma paskudną twarz. Oczywiście strażnik potraktuje cię prawdopodobnie równie uprzejmie i wtrąci do miejskiego lochu. Co zrobi reszta graczy? Czy zechce się za tobą wstawić? Rozpocznie bijatykę w środku miasta, a może spróbuje przekupić strażnika lub miejskiego sędziego? Wszystko zależy od pomysłowości i woli graczy. Wszechstronność RPG leży właśnie w tym, że możesz spróbować wszystkiego, co tylko zdołasz wymyślić, Mistrz Gry nie ma tu wiele do powiedzenia o ile twoje propozycje będą rozsądne. Z drugiej strony Mistrz Gry ma niemal władzę absolutną nad otaczającym cię światem. Zachowanie wspomnianego powyżej strażnika jak i wszystkich napotykanych przez graczy postaci będzie odgrywał właśnie on. Czy gracze zdołają się z nimi dogadać czy nie zależy w dużej mierze od niego.

Tak w bardzo wielkim skrócie można by przedstawić RPG (widzę że strona już się kończy więc i ja będę się streszczał i kończył tą propagandę). Przykłady powyżej mogą wydawać się banalne i śmieszne ale obrazują możliwości gier przygodowych. Oczywiście grać w RPG można dosłownie bez niczego, ale powstało szereg gotowych światów i przygód by ułatwić i uatrakcyjnić wszystkim tą zabawę. Powstało też wiele tzw. systemów (czytaj: mniej lub bardziej szczegółowych reguł, których najlepszą zaletą jest to, że jeśli któraś z nich ci nie odpowiada to po prostu ją ignorujesz), by uczynić rozgrywki realniejszymi i łatwiejszymi. Niektóre z nich wydano już w języku polskim, więc nie trzeba wlec za sobą C3PO żeby je zrozumieć. Jednym z nich jest AD&D (Advaced Dungeons and Dragons) firmy TSR. To właśnie pierwsze wersje tego systemu zapoczątkowały w 1974 roku szał zwany Grami Fabularnymi. Radzę popytać znajomych dookoła, czy któryś z nich gra w RPG. Ludzie ci czasami mogą wydać się trochę dziwni, ale zaręczam wam, że warto spróbować!

Jedyny minus gier RPG jaki mi przychodzi do głowy, to fakt że nie można w nie grać samemu (chociaż osobiście uważam to za jeszcze jedną ich zaletę). Oczywiście możesz nie wierzyć w ani jedno słowo, które tu napisałem. W końcu nie bez powodu zwą mnie Szalonym Bogiem, i Księciem Kłamstw...

Cyric

Torba Listonosza

Witamy! Dwa miesiące jak z bicza strzelił i znowu jesteśmy z Wami! Tym razem jednak nie musimy wyciągać za uszy wrzeszczących redaktorów i gonić ich do pisania listów. Listonosz harował jak wół, dźwigając co dzień do siedziby redakcji wory Waszych myśli utrwalonych na papierze. Naczelny już zaciera rączki, bo za makulaturę będzie mógł zakupić sobie nowy tupecik! Tyle hot-newsów!

Przede wszystkim pragniemy podziękować wszystkim Czytelnikom, którzy podzielili się z nami swoimi spostrzeżeniami, pomysłami, przepisami na zraziki wołowe w cieście a la Bolonese, itd. Gwarantujemy Wam, że wszystkie listy z uwagą przeczytaliśmy a najciekawsze propozycje będą sukcesywnie wdrażane w IO. Oczywiście Wasze listy zdominował temat konkursowy, ale i tak zakres poruszanych zagadnień był ogromny. Ponieważ interesujących pozycji było tak wiele postanowiliśmy wyjątkowo przeznaczyć na listy pełne cztery strony IO. Zarazem od razu przepraszamy tych Czytelników, których radosna twórczość nie znajdzie się w Torbie Listonosza. Howg!

Ps. Nie rozdzieliliśmy ściśle listów z propozycjami konkursowymi od "normalnych". Wydaje nam się, że będziecie mieli z tego większą frajdę. Rozstrzygniecie konkursu i kilka słów komentarza znajdziecie obok plakatu.

Cześć Chłopaki!
Może powinnam zacząć "Szanowna redakcjo", ewent. "Kochane IO!" ale nie będę już na początku bzdecić (gdybym chciała się podlizać, to napisałabym do BRAVOgirl) (...) Wystartuje jednak od początku, abyście wiedzieli, "jak to się zaczęło".
Nie wiadomo jak w L.O. wylądowałam w klasie mat-fiz (mimo widocznych zapędów typu: Imperium Karolińskie. Bizancjum i Islam na pocz. IX w.) i natychmiast trafiłam na pana od info. Miał na imię Waldemar; kwintesencja męskości: seksowne sandały, szare skarpetki z czerwonym nadrukiem MONTANA, łupież na wąsach i pomarańczowy "grzebyk" w tylnie kieszeni spodni – samiec 100%-owy. Gość jednak miał nosa, a raczej odwrotnie. Ja jako human, podpadłam od razu. Facet wyczuł, że ja raczej nie w tę stronę, więc wpadł na extra pomysł: - "Pani N., pani się do komputerów nie nadaje, do tej klasy to pani trafiła przez przypadek, więc... " - Chodziło o to, że mam tylko zaliczać sprawdziany (koledzy starali się, abym coś tam jarzyła), a na lekcjach najlepiej mam się nie pojawiać, bo stwarzam "niekorzystny klimat" No to się wypięłam, na pana W., ale też i na "Bogu ducha winne" komputery. (...) I wtedy zobaczyłam Unreala. To był szok. Tak się zagapiłam, że po 3 h facet się przestraszył i musiał odłączyć zasilanie. Trafiło mnie. No i grałam... grałam... Zaczęłam czytać jego poronione pisemka o wiadomej tematyce. Brała mnie nerwica, bo mój humanistyczny mózg odczytywał tylko szczątkowe informacje, reklamy myliłam z testami kart dźwiękowych (...) Z tych też powodów nie mogę wypowiadać się w sposób prawdziwie kompetentny w kwestii Waszego Pisemka (...) ale nawet ja mogę powiedzieć, że testy kuchenek mikrofalowych odpadają na 100%. Pochwalam natomiast Kącik Samotnych Serc, a moja kobieca intuicja podpowiada mi, że niezbędne jest również wygospodarowanie miejsca na rubrykę pod wdzięcznym tytułem: MÓJ PIERWSZY RAZ (np. z Quake'm II). Powinno też znaleźć się miejsce na: DOBRE RADY – JAK PRZETRWAĆ CAŁONOCNE GRANIE, oraz ZRÓB TO SAM, czyli W CO WALNĄĆ, ŻEBY NICZEGO NIE SCHRZANIĆ. I właściwie na tym koniec. (...) Proszę Was o jedno. Nie zapominajcie, ze czytają Was także tacy laicy jak ja.

Lina

Cóż... Chłopaki, czy to nie wzruszające? Lina! Na pewno nie zapomnimy! Mamy nawet nowego pracownika, który ma nam o tym przypominać. Na razie chodzi, rozgląda się, stuka paluchem raz w klawiaturę, raz w monitor i pyta; "co to je?!" W kwestii pana Waldemara możemy jedynie załamać ręce w bezsilnej złości. Z listu wynika, że liceum już za Tobą, życzymy Ci więc świetnych pedagogów i równie znakomitych wyników na studiach. Swoją drogą trochę pana Waldka rozumiemy... wiesz, coś w stylu "Baba z wozu, koniom lżej" albo "Gdzie diabeł nie może...", ale nie bierz sobie tego za bardzo do serca...

◆◆◆

Piszę w związku z konkursem, w którym można wygrać ten cudny komputer. Razem z kumplami główkowałem parę godzin i wymyśliliśmy coś takiego. W IO mogłyby pojawić się dwie rubryki; oddzielnie z grami polskim (których jest zdecydowanie za mało) oraz oddzielnie z grami zagranicznymi. Mało? Jeżeli tak, to czytajcie dalej. Mój indywidualny pomysł przewiduje również wprowadzenie oddzielnych rubryk dla racerów, shooterów, strategii oraz wielu, wielu innych. Myślę, że to wystarczy.

Dariusz, Główczyce

Odrobina wysiłku intelektualnego na pewno wyjdzie Wam na zdrowie, w końcu "od myślenia głowa nie boli!" Co do Waszej inicjatywy to obawiam się, że musielibyśmy połowę stron IO poświecone na recenzje polskich gier, zapełnić przygodami Bolka i Lolka, ewentualnie Reksia lub Misia Uszatka. Tak się bowiem nieciekawie składa, że polskich gier jest jak na lekarstwo i nawet Adrian Chmielarz z Metropolis nic tu nie poradzi. Co do Twojego "indywidualnego pomysłu", pojawił się on również w wielu innych listach. Możecie być pewni, że już wkrótce go zrealizujemy.

◆◆◆

Nie zamierzam przynudzać, a jako całkiem konkretny gość, żyjący według zasady maksimum treści, minimum słów (w skrócie MTMS) napiszę swoje spostrzeżenia.
CD ROMik to ciekawe żyjątko lecz ma swoje prawa. Wsadźcie go do pudełka w przeciwnym wypadku FOC (Federacji Obrony Cd & cd rom) zaskarży was do sądu o znęcanie się nad CD ROMem. Inna sprawa związana z CD tyczy się kleju. Tak, tak, kleju. Glutowanie opakowania (koperty czy pudełka) to czyn karygodny. (...) Odrywasz delikatnie... już prawie się udało i ..

niszczysz stronę na której był przyklejony, wyrywasz dziurę w okładce! (...) Zalewa cię wtedy sok pomidorowy, wybuchasz niczym wulkan tłukąc żonę, babcię i każdego kto ci się nawinie pod rękę, pałkę czy bazookę!
Spis treści jest spoko. Shareware ma symbol dyskietki, programy trybów - zapewne wyjętych z zegarka naczelnego i wklejonych za pomocą super kleju. Gry mają symbol joysticka, a newsy to ... no właśnie, to dyskryminacja. Tak samo z różnościami.
Komiks Hirol jak i Buraki i ich część number one o extra pomysł, inni tego nie mają, ale nie rozumiem co batonik (duży batonik, a właściwie to już baton, albo batonisko) ma wspólnego z Pecetem?
Torba Listonosza? Zmieńcie to. Ten kto to wymyślił (mimo, że pewnie pocił się nad tym nieźle, stąd te powodzie) nie bardzo trafił w gusta Czytelników (przynajmniej Mnie) i powinniście to poprawić. Proponuję "Ryciny" czy "Skrobanina" (...)
Niezła wiązanka humoru, z przystrojeniem w kwiaciarni to by kosztowało jakieś ... no nie wiem, ale bardzo dużo, innych na to nie stać w takim stopniu. Byle tak dalej

Leszek Wolf, Nowy Sącz

Niestety, na razie inspektorzy FOC mogą mieć do nas uzasadnione zastrzeżenia. Nie możemy włożyć biedaczka CD ROM do pudełka, bo zwyczajnie nas na niego nie stać (co nie znaczy, że nie będziemy chcieli zmienić tej sytuacji, jak tylko wyniki sprzedaży pozwolą). Odnośnie kleju. Wysmarowaliśmy tymże fotel pomysłodawcy, więc zdaje się, że jesteśmy kwita. Nowa technologia, którą opracowano w laboratoriach NASA, a zastosowana do przyklejania płytek powinna definitywnie rozwiązać ten problem. Na pocieszenie przygotowaliśmy dla Was również okładki na płytki. Strasznie nam się podobają, mamy nadzieje, ze Wam też!
Layout IO będzie podlegał ciągłym modyfikacjom, aż do uzyskania IDEAŁU. Już teraz możesz zobaczyć spore zmiany!
Komiksy tworzy dwoje ludzi o dość specyficznym sposobie bycia i poglądach (dziwne, że jeszcze nie przebywają w zakładzie zamkniętym). Bardzo dużo listów ze skrajnymi ocenami ich twórczości wcale nas nie zdziwiło, jeżeli jednak zaczną przeważać opinie negatywne Naczelny narzuci chłopakom własne wizje (marzy mu się np. coś w stylu "40 lat minęło!"). Skrobanina? Wolelibyśmy tak nie nazywać Waszych listów i naszych komentarzy, poza tym obawiamy się zalewu korespondencji antyaborcyjnej. Oprócz tego, Twój pogląd był wyjątkowy w tej materii a sorry, mamy tu demokrację. Ryciny bardzo spodobały się Kłapouchemu, tyle, że optował raczej za Drzeworytami. Co Ty na to?

◆◆◆

O Stworzycielu Duchu Przyjdź
Nawiedź dusz wiernych Tobie Krąg
Niebieską łaskę zesłać racz
Sercom, co dziełem są
Twych rąk ...
(Hymn do Ducha Świętego)
W swojej pracy musicie współdziałać z Bogiem
Droga Redakcjo! Pisze do was już trzeci raz *[: powyżej jedna z tych pozycji - red]*. Mam jedno wielkie pragnienie i proszę was, Boga, Maryję, Wszystkich Świętych, Mojego Anioła Stróża, Wszystkich Czytelników, abyście nie byli pismem takim samym jak *[biiiiiiiiiiiiiip – red.]* i tym podobne gó@#$, które czytają sami pacjenci szpitala psychiatrycznego. Czy chcecie, żeby z wami było identycznie? Po pierwszym numerze widać, że do tego zmierzacie. Szczególnie komiks "Hirol IO" w którym znajdują się pomysły godzące w podstawowe wartości religijne. (...) Pozostaje mieć nadzieję, że zdarzy się cud!

Karol Orzeł, Bochnia

Pozostajemy z Tobą w Duchu Świętym i zbożnym celu, który wytyczył krąg rodziny Radia ....! Obawiamy się jednak, że zbytnia asceza i umartwianie się zaszkodziły Twemu zdrowiu. Zostaw pokrzywy, zdejmij włosiennice, odłóż na jakiś czas książeczkę do nabożeństw. Gdyby Św. Szymon Słupnik chciał mieć uczniów, otworzyłby szkołę.

◆◆◆

Chciałbym żeby w IO znalazło się to samo, co **znajduje się obecnie**. Bardzo zaciekawiło mnie, w jakim stylu jest to czasopismo wydane. Że znajdują się w nim różne ciekawostki, informacje ze świata, jak i testy różnych urządzeń w które jest wyposażony komputer. (...)

Roman Golomb, Zdzieszowice

Pełna satysfakcja Czytelników to marzenie każdego zespołu redakcyjnego i wydawcy. Dziękujemy Romanie za miłe słowa, Czytelnikom wyjaśniamy, że jest to propozycja nadesłana na konkurs (co nowego, co zmienić, dodać do IO).

◆◆◆

Nazywam się Adam Kozioł i jestem waszym fanem chociaż dopiero się ukazaliście w kioskach. Chciałbym prosić o pełną wersję gier Quake oraz Quake II. Obydwie miałem, lecz mój brat Andrzej złamał i płytkę z tymi oraz innymi grami. Jeżeli nie będziecie mogli zamieścić tych gier od razu, nie szkodzi, poczekam, ale niezbyt długo! A tak przy okazji zamieśćcie kiedyś Unreala. Pozdrawiam wszystkich redaktorów! Jesteście super!

Adam, Złotoryja

Podobnych listów przyszło kilkanaście. Kochani! Czy wydaje Wam się, że gry, które kosztują grubo nad 100 złotych za sztukę, redakcje czasopism dostają tak ot sobie do bezpłatnego rozpowszechniania?! Może im jeszcze za to płacą, hę? Prawda wygląda w ten sposób, że nowe, dobre gry przynoszą milionowe zyski (w dolarach) i żadnej redakcji nie byłoby stać na wykupienie licencji na wymienione wyżej cuda. Oczywiście możecie się spodziewać, że na naszym krążku pojawi się od czasu do czasu jakaś pełna wersja gry (starszawej), ale Unreal... nierealne!

◆◆◆

Chciałabym abyście zamieścili w piśmie IO program do nauki języka Niemieckiego z dokładnymi opisami (tłumaczeniem) w j. Polskim. Moim marzeniem jest również abyście zamieścili programy dla dziewczyn. Tego typu programów nie można zbyt wiele znaleźć w tego typu czasopismach. Dokładniej mogłyby o być np. programy o urodzie, modzie, także o idolach muzyki i filmu (także demonstracyjne), wersje gier przeznaczone dla żeńskiej grupy obsługującej komputery. Uważam, że Wasze pismo będzie czytane nie tylko przez chłopaków, ale także przez dziewczyny. Pozdrawiam Was bardzo i życzę powodzenia!

Aga, Gniezno

Hmm... Nam również jest miło. Dobrych programów do nauki języka Niemieckiego jest kilka (np. EuroPlus +), i jeżeli tylko pojawi się na rynku nowa, profesjonalna publikacja tego typu na pewno o tym zasygnalizujemy, lub przygotujemy recenzję, bo na tym polega nasza praca (instrukcja do danego programu znajduje się natomiast w pudełku). Jeżeli chodzi o wymienione programy... obawiam się, że moda i uroda w czasopiśmie czytanym w 99% przez facetów w różnym wieku spowodowałaby, iż siedziba redakcji zostałaby upstrzona zgniłymi jajami i pomidorami, a redaktorzy wywiezieni na taczkach do pobliskiej rzeczki-smródki. Nie za bardzo wiemy również jak wyglądają "wersje gier przeznaczone dla żeńskiej grupy obsługującej komputery". Pytaliśmy się Hefer i Demencji ale one również nie wiedziały. Mr. Regres spekulował, że chodzi o gry w stylu "Randka w ciemno", albo proste gry liczbowe, jak np. "kocha, nie kocha". Dokonał nawet podziału na gry dla nastolatek, mężatek oraz starych panien, ale obawiamy się, że jego koncepcje są błędne.
Natomiast kącik "muzyczno-filmowy".... być może, na razie niczego nie obiecujemy.

◆◆◆

Sugeruje powstanie kącika stolarskiego w którym uczono by zbijania desek pod kątem prostym uwzględniając ciśnienie oraz kierunek wiatru. A tak na serio, mógłby powstać dział w którym podawalibyście grę, którą należy zrecenzować. Wy byście ją normalnie opisali a 5 najlepszych recenzji czytelników zamieścilibyście na łamach IO.

Bartek Morzyński, Opole

ZPT w IO? Czemu nie! Tak na serio sześć recenzji tej samej gry to chyba nieco za dużo. Pomysł nie jest jednak zły. Tym razem mamy już kilka konkursów, lecz niebawem można by zrobić coś w tym stylu...

◆◆◆

W waszym piśmie powinno znaleźć się coś, co jakiś sprytny człowiek nazwał plakatem!!! Przydałyby się jeszcze konkretne działy w piśmie poświecone np. muzyce, filmom lub sztuce (ha! ha!) Tylko proszę! Nie zamieszczajcie tego co zwie się mangą! A! Coś jeszcze! Więcej konkursów. Poza tym jest super! (więc o co mi chodzi?!)
Sorry za bazgroły – piszę to na kolonii! (pod namiotem) Niech żyje las!

Paweł Sabuda, Barwice

I słowo stało się ciałem! Gdybyśmy zapakowali wszystkie listy z tą prośbą do plecaka i założyli wór na krzyż Naczelnego, biedaczyna nie uszedłby nawet dwóch centymetrów (inna sprawa, że na stałe jest przytwierdzony do swojego skórzanego fotela). W każdym bądź razie plakat już jest! Kto zacz? Tak! Nie mylicie się! To sama Lara Croft we własnej osobie! Pomyśleliśmy sobie, że taką kobietę nie można skazywać na jednostronicową egzystencję... Druga, lepsza połowa w następnym numerze! Poza tym Pawle nic nie szkodzi, że baz#$%li&z, jakoś daliśmy sobie radę... Uff!

◆◆◆

Szanowna Redakcjo! Po dostaniu się w moje rączki waszej gazetki miałem dobre i złe chwile podczas jej czytania. Nie będę szczędził Wam słów krytyki jak i pochwał. No to zaczynamy.
Po pierwsze (...) Krążek! Gdy wyrywałem go ze środka zrobiła nam się fajowa dziurka! (...)
Po drugie Komiks to jest to. Nie rezygnujcie z niego nigdy, bo przestanę Was kupować.
Po trzecie Powinniście umieszczać galerię w środku numeru na kredówce, może być grafika (...) albo bohater jakiejś gry.
Po czwarte menu waszego CD jest do bani a konkurencja tylko ostrzy sobie szpony. Myślę, że zaje@#$%# menu, to 30% sukcesu czasopisma. Popracujcie nad tym tatuśkowie, O.K?
Po piąte Rubryka sprzęt jest O.K. Opisujcie co się da, ile się da, tylko nie zapomnijcie pisać tego (chociaż próbujecie) językiem dla zwykłych zjadaczy chleba
Po szóste. W numerze macie fajowy opis opis programików gamesów a na CD nic! Lubię sobie posiedzieć wieczorkam przy komputerze w całkowitej ciemności (fajowy nastrój). (...)
Po ósme Może to banalne, ale mile widziane byłyby tipsy kody.
Po dziewiąte. Humor komputerowy
Po dziesiąte. Opowiadania S-F lub grozy, oczywiście debiuty. Nie ma takiego czasopisma w Polsce co połączyłoby dwa gatunki – komputer i s-f, może powstałby fajny duet.
Po jedenaste. Dawajcie cos dzieciom, to też użytkownicy.
Po dwunaste. Miło by było, gdybyście umieścili rubrykę pt. "Jak to zrobić"
No to hej! Do następnego numeru!

Grzegorz Podkowicz, Słupsk

Szanowny Grzegorzu! Po dostaniu w nasze rączki Twojego listu mieliśmy dobre i złe chwile. Dobre to... ten tego... a złe, to wówczas, gdy Mr Regres postawił, że od tej pory to on będzie odpowiadał na listy mimo postępującej sklerozy. A na poważnie. Temat krążka mam nadzieje już nieaktualny! Komiks – no comments.
Galeria Czytelników? Zrobimy już niedługo taki konkurs!
Menu na pewno nie jest perfekcyjne, sami o tym wiemy. Tatuśkowie muszą niańczyć dzieci i nie mają czasu zajmować się takimi @#$%relami, oki? (niestety modyfikacji menu spodziewajcie się dopiero za miesiąc, dwa).
Z opisami na CD da się chyba coś zrobić... natomiast "Z pamiętnika Johna Tipsa" mogłeś skorzystać już w pierwszym IO, teraz dodatkowa stronka!
Komputery jakoś nie mają humoru, ale Mr. Regres stara się jeden przymusić do wesołości, zobaczymy co z tego będzie.
S-F też lubimy. Opowiadań S-F obok pseudoSF "Kwasków" raczej się nie spodziewaj, chyba, że po ankiecie okaże się, iż większość Czytelników pragnie fantastyki na łamach IO. Dzieci i gości powyżej 60 roku życia czytających tego typu czasopisma jest stosunkowo niewiele, chociaż dla "tatusków" na pewno coś by się zdało...
"Jak to zrobić" – jesteśmy pewni, że sobie poradzisz! Pomysł jest jednak super.
Heja hej

◆◆◆

Szanowna Redakcji IO
Odp. na wakacyjny konkurs - stwórzcie rubrykę super grypsów z redakcyjnego życia (nawet nieprawdziwych). Pomysł nr 2 Opisujcie (solucjujcie) *[pisownia oryginalna – red.]* gry w konwencji horroru (np. Resident Evil) z pozycji prowadzonej postaci. Możecie podzielić to na odcinki tworząc w ten sposób swoistą opowieść grozy. Sukces gwarantowany!

Maciej Kolasa, Warszawa

Hmm... teksty rzeczywiście lecą tu czasami takie, że trzeba głowę schylać i trzymać brzusio, aby nie odpadło. Brakuje tylko facia z mikrofonem, który biegałby i nagrywał! Jeżeli któremuś z wielce szanownych panów redaktorów się zachce, to być może powstanie raz, czy dwa takie cosik. Dopóki jednak Naczelny nie zakrzyknie gromkim głosem, nikt nawet palcem u nogi nie ruszy i będzie jeszcze pilnował, czy ktoś jego grypsów czasem nie zapisuje. W kwestii solucji nie spodziewaj się nagłego przełomu. Po ankiecie okaże się, czy Czytelnicy rzeczywiście potrzebują czegoś takiego.

◆◆◆

Gratuluję pomysłu na nowe pismo dla fanów PC. Wreszcie z jajem a nie powaga i wyścigi cen (tylko). Ale, aby zachować charakter pism tej branży proponuję:

1. Testy (standard: wszystkie inne pisemka to mają) np. testujemy użytkownika PC (testować może redakcja, lub czytelnik, fotodokumentacja w załączeniu, itp.)
2. Fotoreportaż! Może być z testów, np. Monika i jej myszka lub Stefan i... [hola, hola! – tu są kobiety z dziećmi i staruszkowie! Naczelny]
3. Komiks O.K. Świetny pomysł. Więcej!
4. Moda. W jakie kolory należy wymalować PC, albo czym go okleić (mój jest złoty), modne tapety na desktop, itp.
5. Porady: a) zdrowie – szczepionka na wirusy b) inne, np.: "jak poznać laskę bez użycia PC" lub "Jak spędzić wieczór z dziewczyną nie mówiąc o komputerze?" albo "Jak unikać Windows 95".
6. Kącik dla blondynów (unisexy) Porady. Czy promieniowanie monitora szkodzi na włosy (kolor), którym palcem włączać komputer, itp.
7. Recenzje książek dla analfabetów
8. Na płycie sekwencje z filmów SF. Dema dźwięków – typu ryk ogra (do straszenia młodszego brata)
9. Higiena. Czym myć komputer po wizycie kolegów, a czym po wizycie cioci Jadzi
10. Odżywianie. Co jeść, aby nie wstawać od PC przez 9 godzin.

To tyle, bo niema miejsca

Piotr Krzemiński, Łódź

Testy! Łał! Wyślij jeden egzemplarz swojej osoby, oki? Mr. Regres już szykuje kabelki wysokiego napięcia, dwudziestoczteroigłową drukarkę i inne takie typowe przy testach urządzenia! Resztę Twoich propozycji poddajemy pod opiniotwórczą ocenę Czytelników.

◆◆◆

Hi there! Oto moje pomysły. Na początek komiksy. Zlikwidujcie je – są głupie, bezsensowne i beznadziejne. I nie wprowadzajcie Mangi!!! Dark side of the PC jest fajne i niech zostanie. Wprowadźcie może "music zone". Lubię muzykę tak jak wiele innych ludzi. Nowości muzyczne, ulubione grypy i teledyski czytelników – to może się udać. Może jeszcze stronę na rozterki naczelnego – mógłby pisać co by chciał – od "Co się zmieniło w grach przez 20 lat" do "dlaczego batonik x jest najlepszy". Retro wydaje się sensowne ale nazwijcie raczej "Sekcja zwłok" No i jak chcecie wprowadźcie rubrykę "lego" dla młodszych czytelników (tzn. poniżej 12 lat) No, to by było na tyle.

Bartosz Lewczuk, Gdańsk-Chełm

Taa! Komiksy do bani! Opinie są jednak podzielone, więc... sorry mistrzu. Mangi na razie nie musisz się bać, ostrzegam jednak, że w redakcji znajdują się co dzień przynajmniej dwie osoby będące jej zwolennikami... co w przyszłości grozi pewnymi komplikacjami. Music Zone - bardzo się nam podoba (szczególnie Hefer) więc poważnie się nad tym zastanowimy. "Sekcja zwłok" to świetny tytuł, ale wiesz... tego... dzieci... kobiety w ciąży... staruszki... nie przejdzie. Jednak dział ze "starociami" już startuje! Lego i Sekcja Zwłok w jednym! Super!

◆◆◆

Jeżeli idzie o zawartość IO jest nieźle, ale parę rzecz należy wypunktować: Nie marnujcie stron na wygłupy w stylu [.....]. To nie jest śmieszne, tylko żałosne. W końcu piszecie o komputerach, nie?

Niektóre zdjęcia są do niczego (jednostki przy opisie Starcrafta)

Nie silcie się na humor. Nic na siłę. Trochę więcej opisów sprzętu.

Nareszcie! Nie tylko gry, ale i trochę użytków i shareware i to w doskonałych proporcjach. Tak trzymać!

Prosiłbym o dział internetowy. (...)To temat rzeka.

Manga, RPG i inne hobby? Tak, ale nie za dużo.

Bartłomiej Nagóski, Łódź

Okazuje się, że te wygłupy przyciągają wielu Czytelników i się po prostu podobają. Jak już ktoś tu napisał, tyle, że w innym kontekście "każdy to ma!"

Staramy się, żeby fotki były super. Jeżeli Ci się nie podobają to... masz do tego prawo!

Nie silimy się. Po prostu samo tak jakoś wychodzi. Jakbyś zobaczył Naczelnego, też byś się ciągle śmiał! [he, he, co to ja mówiłem o podwyżkach... he, he - Naczelny]

Dział internetowy zgodnie z Twoim, i nie tylko, życzeniem pojawia się od dziś!

◆◆◆

Zacząłem zbierać to pismo od niedawna, gdy się dowiedziałem o konkursie i wspaniałej nagrodzie postanowiłem spróbować szczęścia. No, ale przejdźmy do rzeczy. Z okładki, chciałbym zmienić nagłówek pisma, gdyż w firmowym logo znajdował się on w prawym, górnym rogu pisma. Proponowałbym umieścić nazwę pisma pod napisem "płyta kompaktowa w środku". Przejdźmy już do strony 1, czyli tej która znajduje się na odwrocie okładki. Powinny tam znajdować się reklamy padów i tak dalej. Na drugiej stronie, gdzie znajduje się płyta, aby położona była na tekturze

Dominik Uliasz. Kraków

Aaaach tak? Może chciałbyś zakupić numery archiwalne? Zmienić nagłówek, pod napis z nim tak? A nie uważasz, że ciężko będzie Ci prosić w kiosku o "Płyta kompaktowa w środku"?, bo przecież kioskarz żadnego IO znać nie będzie. Do reklamy potrzeba jednego, bardzo istotnego składnika, mianowicie reklamodawcy. Poza tym, spoko. A tektura, to pewnie Twój patent na dziury w stronie po płytce. Spieszę donieść, że już po problemie. Jeżeli prosiłeś o tekturę tak sobie, to za bardzo na nią nie licz.

I to na tyle! Z wielkim poświęceniem odpowiadali Wam:

Puck & Zonoid

---

kwaskowate opowieści

Amiga love story

Niżej zamieszczony zapis zostały wygrzebane z nieoficjalnego przekładu znajdującego się w ogólnoświatowej sieci komputerowej. Po uzupełnieniu tekstu o istotne wiadomości zaczerpnięte wprost z Wielkiej Encyklopedii Amiqi i korekcie merytorycznej, prezentujemy szerokiemu gronu odbiorców dane, które mamy nadzieje przyczynią się do poszerzenia Państwa wiedzy historycznej. Jeżeli ktoś chciałby w oparciu o równie rzetelne źródła rozwinąć pewne wątki, zapraszamy do współpracy. Najciekawsze opracowania zostaną opublikowane oraz wynagrodzone pierwszym tomem Wielkiej Encyklopedii Amiqi w twardej obwolucie. Oczywiście wszelka zbieżność nazw i faktów jest przypadkowa.

Historia Amiqi

Historycy nie są pewni co do daty powstania Amiqi, lecz pewne podania ludowe podają , że pierwszy martwy okaz odkopał pewien rolnik Lork Benesz 1.3 na swojej plantacji ogórków krzaczastych w Ohajo, w stanie Kansas na terenie USA. Tenże rolnik jadący ciągnikiem Pluto200 wykopywał właśnie rowy, które miały być zalane betonem, w celu zagrodzenia drogi kopiącym pod ziemią, amerykańskim dżdżownicom. Ujrzawszy amiqe na oczy, dobił drania łopatą. Zapytany potem przez reporterkę CNN o powód jawnej napaści na to biedactwo odparł, iż był przekonany, że natknął się na skamieliny sinklerowe z trzeciego tysiąclecia przed naszą erą.

Inne źródła podają, że reakcyjny odłam firmy Apłe $$$$$$$$$się z głównej firmy widząc interes w produkcji jajek. Stworzyli więc kalkulator z półproduktów przemysłu ziemniaczanego dla celów koordynacji nośności kur. Źródła nie podają przyczyny upadku tej firmy ale podobno było to spowodowane wykolejeniem moralnym kur sterowanych idiotycznym kalkulatorem. Tak więc pierwsze amiqi zostały przerzucone na teren Europy w połowie lat 80, w transporcie zapałek i desek sedesowych. Pierwsze modele kalkulatorów zostały wzbogacone w procesor matematyczny i były zdolne do wykonania 2 razy 2 = 4. Toteż pierwsze gry na tych modelach polegały na 'zgadnij ile to jest'. Dla amiqowcow podajemy listę możliwych wyników:

0*0=0 1*0=0 2*0=0

0*1=0 1*1=1 2*1=2

0*2=0 1*2=2 2*2=4

Pierwsze amiqi posiadały zawrotną ilość klawiszy, wszystkich było 10 i kupujący musiał sobie wybrać czy woli pakiet operacyjny od a do j, czy od k do t. Litery po t nie były jeszcze odkryte przez amiqowcow. Ich system zwany był "młotkowym", ponieważ czułość klawiszy pozostawała wiele do życzenia.

Typowy amiqer musiał więc mieć przede wszystkim dobrze rozwinięte mięśnie obręczy barkowej, plus jednego z ramion oraz pięciokilowy młotek pod ręką (ponieważ sprzęt się zużywał należało mieć w zapasie model dziesięciokilowy). Już w tych czasach powstały klany amiqowcow bijących się, to jest przenoszących na inna płaszczyznę konflikt o przewagę układu alfabetu aj lub kt. Znane są przypadki weteranów naciających swoje klawiatury, co obrazowało ilość zwycięskich pojedynków tego typu.

Następnie pewien amiqer wpadł na pomysł, aby jednak zapisywać swoje programy nie na kartkach, lecz na dyskietkach. Przejściowo wdrażane usprawnienie, to jest pisanie na maszynie do szycia, zostało uznane za nieopłacalne, ponieważ igły łamały się często na taśmie perforowanej, której braki były uzupełniane z pakietów papieru toaletowego uznawanego za bardziej wydajny. Prekursorem dyskietek w owych pierwotnych czasach amiqowskch był potomek Iwana Wielkiego, żyjącego na terenach Rosji, a przebywającego chwilowo w Europie Zachodniej - niejaki Siergiej Drive. Uczony, obserwując tamtejsze kobiety przy dojeniu krów wpadł na genialny pomysł zastosowania nośnika magnetycznego, który został nazwany jego nazwiskiem. Zaobserwował ruchy rąk, które nasunęły mu na myśl głowice dysku pędzącą po powierzchni dyskietki. Następnie pośliznął się na odchodzie pospolicie występującym na tym terenie i uderzył w płaty skroniowe co spowodowało wirowanie obrazu. Ten obraz w połączeniu z ruchem rąk pracownic przypominających głowice, uświadomił wielkiemu uczonemu zasadę teorii współśrodkowych okręgów na dysku, nazywanych ścieżkami oraz teorii sektorów przenoszących informacje.

Siergiej D. pod wpływem natchnienia oraz intensywnego zapachu, który wydobywał się z substancji znajdującej się na jego kołnierzyku i żuchwie, popędził do warsztatu rolnego i przy pomocy prostych, acz skutecznych wiejskich narzędzi wykonał prototyp dyskietki amiqowskiej, która stała się prekursorem dzisiejszej dyskietki 3.5 cala. Pierwotne dyskietki były podatne na rożnego rodzaju choroby, począwszy od gruźlicy, zapalenia prowadnicy, poprzez wrzody na obudowie dysku, skończywszy na czarnej ospie pamięci, która w rezultacie prowadziła do nagłego zgonu i szybkiego rozkładu na radioaktywne pierwiastki dyskietki. Z tego tez powodu, wśród amiqowców spotkać można wielu ludzi nawiedzonych i promieniujących wokół, niczym nieekranowane automaty do prześwietleń klatki piersiowej. Tacy osobnicy stali się zaczynem do powstania mitu o niepokonanym T1000, przeciwniku Terminatora 2. Wchodzimy tu już jednak w sferę mitów, co nie było naszym zamiarem. Być może podejmiemy ten temat w następnym odcinku.

Z wielkiej księgi Amiqi wygrzebał dla Was:

Mr. Regres

Lista przebojów

Witajcie, witajcie, przed wami pierwsza edycja naszej IOwej listy przebojów. Początek, podobnie jak to miało miejsce z działem listów, postanowiliśmy zrobić sami. Żeby było bardziej interesująco podzieliliśmy ją w dodatku na dwie grupy. Pierwsza, bardziej normalna, to miejsce zmagań dla gier już istniejących. Druga jest nieco dziwniejsza. Długo się zastanawialiśmy, czy umieścić na niej same super hot nowości, czy może starocie, czy wreszcie zawodników najlepiej rokujących na przyszłość. Ostatecznie wybraliśmy to ostatnie, czyli tytuły jeszcze nieistniejące!

Jest to oczywiście nasz prywatny, choć w pełni demokratyczny wybór (tak na prawdę to był to wymysł Naczelnego - vice Naczelny) (tak na prawdę, to komentarza nie będzie, ale że różowy w moim gabinecie niezbyt pasuje...) i jeśli wolicie co innego - piszcie. Odnośnie samego głosowania. Specjalnie dla usieciowionych dostępna jest skrzynka o adresie lista_IO@miramex.com.pl, można także skorzystać ze zwykłych kartek pocztowych. W obydwu wypadkach wypiszcie po trzy typy do obydwu list - pierwszy dostaje trzy punkty, drugi dwa, a trzeci jeden. Wszystkie głosy podliczane zostaną tuż przed oddaniem gazety do druku, nasza baza danych zostanie w tym momencie skasowana, a wszystko zacznie się od nowa.

A, i jeszcze jedno - wśród wszystkich głosujących rozlosowana zostanie co miesiąc przynajmniej jedna gra - i to nie dość, że oryginalna, to jeszcze całkiem świeżutka! No, ale to dopiero w przyszłym numerze... Teraz natomiast popatrzcie, co siedzi w chorych umysłach redakcyjnych pismaków:

Istniejące:

1. Unreal
2. Final Fantasy VII
3. Mech Commander
4. Descent Freespace
5. Commandos

Nieistniejące:

1. Baldur's Gate
2. Need For Speed III
3. Fallout 2
4. N.I.C.E. 2
5. Knights & Marchants

PRENUMERATA - PRENUMERATA - PRENUMERATA

Na następnej stronie szukaj szczegółowego info o prenumeracie

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł 22.00

słownie dwadzieścia dwa złote. zero groszy

wpłacający:

ulica

kod miasto

na r-k I.O. S.C. 50-422 Wrocław ul. Na Niskich Łąkach 6

Nr r-ku CUKROBANK III Oddział Wrocław 14801031-20040-20203-21012101

Stempel

Podpis przyjmującego

Pobrano opłatę zł.

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł 22.00

słownie dwadzieścia dwa złote. zero groszy

wpłacający:

ulica

kod miasto

na r-k I.O. S.C. 50-422 Wrocław ul. Na Niskich Łąkach 6

Nr r-ku CUKROBANK III Oddział Wrocław 14801031-20040-20203-21012101

Stempel

Podpis przyjmującego

Pobrano opłatę zł.

Odcinek dla banku

zł 22.00

słownie dwadzieścia dwa złote. zero groszy

wpłacający:

ulica

kod miasto

na r-k I.O. S.C. 50-422 Wrocław ul. Na Niskich Łąkach 6

Nr r-ku CUKROBANK III Oddział Wrocław 14801031-20040-20203-21012101

Stempel

Podpis przyjmującego

Pobrano opłatę zł.

Odcinek dla poczty/banku

zł 22.00

słownie dwadzieścia dwa złote. zero groszy

wpłacający:

ulica

kod miasto

na r-k I.O. S.C. 50-422 Wrocław ul. Na Niskich Łąkach 6

Nr r-ku CUKROBANK III Oddział Wrocław 14801031-20040-20203-21012101

Stempel

Podpis przyjmującego

Pobrano opłatę zł.

!!!UWAGA!!!
!!!PRENUMERATA JUŻ JEST!!!
!!!UWAGA!!!

CHESZ ZAOSZCZĘDZIĆ?
CHCESZ REGULARNIE OTRZYMYWAĆ IO?
CHCESZ WYGRAĆ ATRAKCYJNE NAGRODY?

ZAMÓW
W PRENUMERACIE

SUPER CENA, ZA 3 NUMERY TYLKO:

22 zł

NA TYCH, KTÓRZY ZAMÓWIĄ PRENUMERATĘ CZEKAJA ATRAKCYJNE NAGRODY***

*** Co miesiąc wśród tych, którzy zamówią prenumeratę rozlosujemy atrakcyjne nagrody: gry, plakaty oraz różnego rodzaju gadżety

---

I.O. S.C.
50-422 Wrocław
ul. Na Niskich Łąkach 6

Prenumerata na okres:
październik - grudzień

I.O. S.C.
50-422 Wrocław
ul. Na Niskich Łąkach 6

Prenumerata na okres:
październik - grudzień

I.O. S.C.
50-422 Wrocław
ul. Na Niskich Łąkach 6

Prenumerata na okres:
październik - grudzień

I.O. S.C.
50-422 Wrocław
ul. Na Niskich Łąkach 6

Prenumerata na okres:
październik - grudzień

Pamiętnik Johna Tipsa

Incoming

Napisz **NUMBERONEDACRESTREET**, po chwili trzymając wciśnięty Shift napisz:

WIREWEWAITING - wyłącza tekstury
WHATSTHEPOINT - zmienia się grafika, sam zobacz jak :)
SOLIDASAROCK - jesteś nietykaly
GOURAUD - cieniowanie Gouraud
FLYMETOTHEMOON- wycieczka na Księżyc
HAVEALL - dostajesz wszstko
SUPERDAISY - wystarczy raz strzelić... i every body dead
SUPERSHOOT - jak wyżej
INFINITELIVES - masz full życia – nie wyczerpuje się
INFINITEWEAPONS - masz full broni – nie wyczerpuje się

Prościej - naciśnij klawisz:
F2 łatwy strzał
F3 nietykalność
F4 ful życia – nie wyczerpuje się
F5 masz full broni – nie wyczerpuje się
F6 Smart bomb
F7 Quit
F8 save
F9 load
F11 restart

Commandos: Behind Enemy Lines

Napisz 1982GONZO w czasie gry lub jeśli nie zadziałą, to wpisz GONZO1982).
Teraz naciskaj:

SHIFT+X : teleportuje komandosa do miejsca, które wskażesz kursorem
CTRL+I : niewidzialność
CTRL+SHIFT+N : kończysz misję sukcesem

Deathrap Dungeon

Wpisz podczas gry:
ELVIS - nietykalność
TOOLS – od tej pory masz wszystkie rodzaje bronii
MMMMUNGO - siła
BILLY - szybkość
CAFFEINE - zdrowie

GTA

Porada: przechodzenie do kolejnych miast jest możliwe bez wpisywania niczego jeżeli: zbierzesz 30-40 samochodów i wysadzisz wszystkie, muszą wszystkie wybuchnąć, aby tak się stało musisz je stawiać blisko siebie. Im dalej jesteś, tym liczba samochodów wzrasta. Podpowiedź: ułatwisz sobie zadanie jeżeli ustawisz samochody koło warsztatów, gdy policja się zjawi, po prostu je przemalujesz i już luzik.

M.A.X. 2

Te cheaty dotyczą tylko kampanii. Edytuj plik max2.ini, wprowadź zmiany w odpowiednie linie.
current_campaign_1_mission=1
current_campaign_mission=49
last_campaign_played=49
Efekt - dostęp do wszystkich misji

MK4 kody:

111-111 "Free Weapon"
- jedna broń umieszczana jest na środku ekranu
100-100 "Throwing Disabled"
- nie można rzucać
666-666 "Silent Kombat" - no sound
050-050 "Explosive Kombat"
- przegrany wybucha
222-222 "Random Weapons"
- losowa broń dla walczących
123-123 "No Power ??"
- mało energii na starcie
060-060 "No Rain"
- brak deszczu na Wind World
002-002 "Weapon Kombat"
- postacie nie wypuszczają broni
020-020 "Red Rain"
- krwawy deszcz na Wind World
010-010 "Max. Damage Disabled"
- nie ma limitu maximum damage w kombosach
110-110 "Throwing & M.D."
- brak rzutów i limitu maximum damage w kombosach
011-011 "Kombat Zone: Goro's Lair"
- grasz na poziomie Goro's Lair
022-022 "Kombat Zone: The Well"
- poziom The Well
033-033 "Kombat Zone: Elder Gods"
- poziom Elder Gods
044-044 "Kombat Zone: The Tomb"
- poziom The Tomb
055-055 "Kombat Zone: Wind World"
- poziom Wind World
066-066 "Kombat Zone: Reptile's Lair"
- poziom Reptile's Lair
101-101 "Kombat Zone: Shaolin Temple"
- poziom Shaolin Temple
202-202 "Kombat Zone: Living Forest"
- poziom Living Forest
303-303 "Kombat Zone: The Prison"
- poziom The Prison
313-313 "Kombat Zone: Ice Pit"
- poziom Ice Pit
321-321 Big Head Mode
- wszyscy mają duże głowy

Sin

Naciśnij tyldę (~), powrót do gry po naciśnięciu ENTER
/health 999 - full zdrowia
/wuss – każdy rodzaj broni
/superfuzz - God mode
/nocollision – nie ma kolizji

Tribal Rage

Naciśnij jednocześnie:
Shift+Ctrl+R - odkrywa mapę
Shift+Ctrl+V - zwycięstwo
Shift+Ctrl+Z - 1000 jednostek kasy

Gex. Enter the Gecko

W czasie gry wpisz:
I HAVE SHRINKAGE - Gex zamraża oddechem
SECOND-HAND SMOKE - Gex zieje ogniem
IT'S A GAS GAS GAS - Gex skacze jak Jordan

!!!!!!!!!!!!!!KONKURSY!!!!!!!!!!!!!!

Konkurs, a nawet dwa

Hej tam, amatorzy nagród. Wprawdzie tym razem nie będziemy nikomu dawać kolejnego komputera - w końcu Regres musi na czymś pracować, a nie brać kolejne prace zlecone do domu, bo kończy się to ich zgubieniem (w bardziej optymistycznym przypadku), lub pożarciem przez jego ulubionego kociaka (i to takiego normalnego, niech wam świństwa po głowie nie chodzą!!!) - ale w zamian za to prezentów jest więcej, a dla co niektórych będą one równie przyjemne.

W pierwszym z nich na nowego właściciela oczekuje aż pięć (słownie: a, zet z kropką, odstęp, p, i, e z ogonkiem, c z kreseczką) kopii opisywanego w tym numerze M.A.X.a 2. Nie przejmujcie się przy tym niezbyt pochlebną jego oceną przez Bryta Byryta - miał ostatnio niezbyt miłe przejścia na poligonie, komuś musiało się dostać, a że akurat tylko to było pod ręką... Aby wyeliminować przypadek i upewnić się, że pudełka nie trafią w cywilne ręce wymyśliliśmy trzy proste pytania:

1. Ile jest stron w konflikcie mającym miejsce w M.A.X.ie 2?
2. Od czego pochodzi sam skrót M.A.X.?
3. Kiedy pojawiła się część pierwsza?

i jedno arcytrudne, choć całkowicie opcjonalne: co stało się Brytowi na poligonie?

SPONSOREM KONKURSU JEST FIRMA:

Interplay

Ale to nie wszystko. Kolejna militarystyczna grupa postanowiła wspomóc rodzimych miłośników gier w Sieci trzema (s, l z kreseczką, o, w, n, i, e, dwukropek, odstęp, t, r, z, e, m, a) kopiami filmu War Games, na którym to oparta jest (podobno) opisywana także w obecnym numerze (co za zbieg okoliczności!) gra War Games. Dodatkowym bonusem jest fakt, że film ten występuje na kasecie tylko w wersji oryginalnej, angielskojęzycznej! Ponownie by wyeliminować pacyfistów trzy prościutkie pytanka:

1. W jakich grach w filmie nie mogło być zwycięzców?
2. Co ma walkman do zamków szyfrowych?
3. Co oznacza skrót DEFCON?

SPONSOREM KONKURSU JEST FIRMA:

IPS COMPUTER GROUP Sp z o.o.

Odpowiedzi na powyższe pytania przysyłajcie do 12-10-1998 r., kupony (wymagane!!!) do wycięcia ze strony trzeciej. I jeszcze króciutki FAQ: można wysłać odpowiedzi w listach, odpowiedzi na pytanie czwarte nie mogą przekroczyć stu stron maszynopisu, błędy ortograficzne nie dyskwalifikują, rozwiązanie za dwa numery (w listopadzie), decyduje data stempla pocztowego, reklamacje kierujcie do vice Naczelnego, a bomby do Bryta Byryta.
A, i jeszcze jedno: do filmów nie ma ani napisów, ani darmowego tłumacza, speakować trzeba się niestety nauczyć we własnym zakresie....

Powodzenia nie życzę, w końcu lepiej by wszystko zostało u nas...

!!!!!!!!!!!!!!KONKURSY!!!!!!!!!!!!!!

!!!!!!!!!!!!!!KONKURSY!!!!!!!!!!!!!!

!!!!!!!!!!!!!!KONKURSY!!!!!!!!!!!!!!

Rozwiązanie konkursu

Kochani! Przede wszystkim chcielibyśmy Wam serdecznie podziękować za wspaniałą zabawę. Oczywiście nagroda była bardzo atrakcyjna i spodziewaliśmy się dużego odzewu z Waszej strony, ale mimo wszystko takiego zalewu pocztówek i listów z całą masą świetnych, niekiedy zwichrowanych lub całkiem szalonych wizji zupełnie nie przewidzieliśmy! Na wstępie od razu też uspokajamy, że wszystkie przesyłki, które dotarły do nas do dnia 22. 08 98 wzięły udział w losowaniu (a więc przedłużyliśmy ten termin o niemal miesiąc)

Początkowo komisja złożona z Naczelnego, redaktorów IO, oraz specjalistów DTP chciała po prostu wybrać najlepszą propozycję i tą właśnie uhonorować główną wygraną. Okazało się jednak, że byłoby to niesprawiedliwe w wypadku całkiem młodych Czytelników, którzy wielkim nakładem sił i pomyślunku starali się wymyślić coś oryginalnego... Poza tym dużo osób, zgodnie z duchem IO zaprezentowało pomysły tyleż wesołe i czadowe co mało realne. Ich również nie chcieliśmy zostawić na przysłowiowym "lodzie". (mikroskopijną część Waszych pomysłów zaprezentowaliśmy w listach) Po burzliwych debatach, okraszonych kilkoma rękoczynami oraz naciskaniem czyichś guzików, przewodniczący zgromadzenia, imć Naczelny uderzył ręką w stół i stwierdził strasznym głosem: że: cytuję " Zrobimy losowanie, bo jak nie, to tak was urządzę, że zapragniecie powrotu do niemowlęctwa!" Tak też silny argument w postaci zwalistej sylwetki Naczelnego oraz jego przekonywująca i logiczna prośba wywołała pełne aprobaty i cichych przekleństw pomruki. Wszystkie propozycje trafiły do wielkiego pudła ze zgrabnie wyciętym otworem na dłoń w ściance, a Mr Regres, jako nasz fizyczny, potrząsnął kilkakrotnie wspomnianym kartonem. Następnie Hefer zanurzyła dłoń w pudle, co spowodowało iż wszystkie twarze obecnych stały się czerwone z powstrzymywania powietrza, co było z kolei wynikiem emocji. Po chwili pojawił się On!

Szczęśliwym zwycięzcą okazał się <u>Paweł Babraj z Krakowa</u>.
Serdecznie Gratulujemy!!
Jednocześnie prosimy o kontakt telefoniczny lub listowny z redakcją co do sposobu odebrania nagrody!

Ponadto 5 wylosowanych osób dostało nagrody pocieszenia (najnowsze gry komputerowe) Oto oni!

Grzegorz Kurstak, Reszel
Andrzej Mac, Poznań
Marcin Kimonowski, Warszawa
Bartłomiej Nowicki, Tarnów
Maciej Korzęp, Złotów

Gry wyślemy pocztą (Marcina Kimonowskiego prosimy o kontakt z redakcją, adres jest niewyraźnie napisany). Jeszcze raz gratulujem wygranych i dziękujemy wszystkim, którzy do nas napisali!

Jeżeli Ty nie wygrałeś, nie martw się! Dzisiaj masz dwa nowe konkursy, a już niedługo do wygrania ponownie cenna nagroda w postaci sprzętu komputerowego!

Scan Vangis 2013 for www.retroreaders.makii.pl Thx for rekk1

BURAKI the BIG BOOM

CZYLI PRZYGODY DWÓCH ŁOSI

...W DOMU DEFIEGO

ALE DRĘTWOTA, ... HMMM. DUŻY TEN SMARK!?

Pi! Pi! Pi!

...JUŻ BLIŻEJ SIĘ NIE DAŁO

..UWIELBIAM MIĘTOLIĆ W NOSIE!!!

...TRZASK FUTRYNY ZDRADZIŁ OBECNOŚĆ OBCEGO....

ŁUP!

SIEMA...!! ZBIERAJ FLAKI BURAKU, LEGNIEMY SIĘ NA PLAŻĘ...

STARY CO TY MASZ NA TWARZY, ZRESZTĄ OLAŁ TO, BUJNIEMY SIĘ NAD MORZE I ZROBIMY OGNICHO.... ...Z LATAREK!!!

...EEE!!!

BZZZ

ALE KOZA!!?

NIE MIAŁEŚ ZWYKŁEGO MATERACA, TYLKO STAREGO? CO?!!

NO! NIE! NO! TAK!!

GDZIEŚ DALEKO W PRZESTRZENI KOSMICZNEJ, ALE JEDNAK CAŁKIEM BLISKO...

ZIEMIA

BZZZ!

...BYŁA NOC..

DEFI „LOOK", MAŁY WÓZ..

KASZA.. CO TO ZA GWIAZDA? ŚWIECI JAŚNIEJ NIŻ POZOSTAŁE.

TO PEWNIE GWIAZDKA NADZIEI

...W DRODZE NA PLAŻĘ...

NO!! OGNISKO Z LATAREK JEST JUŻ PRAWIE GOTOWE! ...SZUKAJMY OBCYCH!!!...

HE! HE!!! TO JAK ŚWIATEŁKO DO NIEBA, MOŻE KTOŚ PRZYLECI?!

TAK, TAK DEFI, TY ICH WYPATRUJ, A JA SIĘ KIMNĘ!.. ...MOŻE PRZYLECĄ....

NAGLE DEFEKT UJRZAŁ NA NIEBOSKŁONIE ŚWIECĄCY PUNKCIK... i....

KA... KA... KA... KA...

CO JEST? CZEGO ZNOWU PANIKUJESZ?

...TO ZDJĘCIE WYKONANO W TECHNICE VHS, W 0,0001 SEK. PRZED UDERZENIEM W OBIEKTY K... i D...

SPOTKANIE METEORYTU Z ZIEMIĄ, SPOWODOWAŁO LEKKI PRAWIE NIE WYCZUWALNY WSTRZĄS....

KRYŚKA! CO TY TAM ROBISZ?!

MIAU!

KA... KA... KA...

AAAAAAAA!!!

BUM!!!

ADAM WAŚNIEWSKI 98'